XXL-POSTER

Zwei geniale Poster mit offiziellen Fallout-Motiven

Wissen, was gespielt wird

PC Games MAGAZIN

WINDOWS 10
So baut ihr euch die perfekte Installations-DVD!

REBEL GALAXY
Unterhaltsamer Space-Shooter nach Freelancer-Art: Perfekter Zeitvertreib bis zum Launch von Star Citizen!

FALLOUT 4
Wir machen euch auf 13 Seiten fit für das Ödland: Infos zum Skillsystem, XXL-Poster, Psychotest mit exklusivem Gewinnspiel und großes Special zur ganzen Fallout-Reihe

STAR CITIZEN
Ist der Space-Shooter ein Millionengrab? Mit bombastischer Solokampagne und Hollywood-Besetzung gegen die Krise!

FAR CRY PRIMAL
Überraschungsankündigung: Ab Februar wird in der Steinzeit gejagt!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 279
11/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



EDITORIAL

Upgrade abgeschlossen: PC Games rüstet auf!


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Normalerweise ziert ein hübsches Artwork des Titelthemas diese Editorialseite. Heut müsst ihr ausnahmsweise mit diesem Gruppenfoto vorliebnehmen. Warum? Weil wir euch gerne das neue, erweiterte PC-Games-Team für Heft UND Webseite vorstellen wollten. Noch während der Abgabe dieser Ausgabe haben wir uns entschieden, die Redaktionsstruktur zu ändern, um euch auf allen Kanälen noch besser, noch tiefgründiger und noch umfassender über alles zu informieren, was wirklich gespielt wird. Das neue PC-Games-Team setzt sich aus vier ehemaligen Online-Redakteuren, dem bekannten PC-Games-Print-Team und zwei Neuzugängen zusammen. Was bedeutet das für euch: Aufwendigere Artikel für Heft und Webseite, vielseitigere Berichterstattung und mehr Online-Präsenz der ehemaligen Printredakteure auf pcgames.de. Wolfgang Fischer, bislang nur Chefredakteur des Hefts, übernimmt ab sofort auch die Leitung der Webseite, mit freundlicher und fachkundiger Unterstützung von David Bergmann, der sich unter anderem bei unserer Schwesterseite buffed.de schon beweisen konnte.

Mit der neuen Redaktionsaufteilung gehen aber auch inhaltliche Änderungen einher: Wir setzen mit dem neuen, größeren Team verstärkt auf Schwerpunktthemen, bei denen sich die Berichterstattung im Heft und auf der Webseite optimal ergänzen soll. Was wir uns darunter vorstellen, könnt ihr anhand von Spielen wie *Star Wars: Battlefront*, *Anno 2205* oder *Starcraft 2: Legacy of the Void* in den kommenden Wochen auf pcgames.de erleben und im kommenden Heft nachlesen. Wie es aussieht, wenn die halbe Redaktion an dem Schwerpunkt zu einem Topthema arbeitet, könnt ihr an unserer Titelstory zu *Fallout 4* sehen. Was Ödlanderforscher Felix und seine wilden Ghule da auf die Beine gestellt haben, ist informativ, unterhaltsam, nutzwertig und sehr lesenswert. Typisch PC Games halt.

Eine weitere Neuerung, die viele langjährige Leser von Heft und Webseite erfreuen wird: Ab November versorgen wir euch monatlich – und obendrein kostenlos – mit alten PC-Games-Ausgaben. Ihr findet dieses stetig wachsende Archiv in unserem ePaper-Angebot unter epaper.pcgames.de und natürlich auch in unserer App. Los geht's mit der Erstausgabe 10/92 und den beiden Folgeausgaben. Wir haben diesbezüglich noch weitere Überraschungen geplant. Es lohnt sich also, hier öfter mal einen Blick reinzuwerfen! Mehr dazu im kommenden Heft. Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Wolfgang und das PC-Games-Team

Die neue, große PC-Games-Redaktion. Von links: Christian Dörre, Felix Schütz, David Bergmann, David Martin, Stefan Weiss, Max Falkenstern, Peter Bathge. Vordere Reihe: Matti Sandqvist, Wolfgang Fischer, Matthias Dammes und Marc Carsten Hatke. Nicht auf dem Bild: der kurzfristig erkrankte Sascha Lohmüller und der stets kamerascheue Leserbriefonkel Rainer Rosshirt.

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





DARK

Unsere Vollversion *Dark* lässt euch die Rolle des frisch gebissenen Vampirs Eric Bane übernehmen. Im Verlauf der sechs Kapitel umfassenden Handlung geratet ihr in eine düstere, blutige Welt. Das Action-Adventure setzt auf Schleich- sowie Rollenspiel-Elemente und entführt euch in zahlreiche Locations, etwa in Nachtclubs oder in ein altes Kino. Offene Kämpfe solltet ihr in *Dark* tunlichst vermeiden, da eure Figur keinerlei Waffen einsetzen kann. Dafür ist Eric in der Lage, Schatten geschickt auszunutzen, Gegner hinterhältig auszuschalten oder bei Gefahr durch schnelle Konter aus den Latschen zu hauen. Damit ihr mit den zahlreichen Gegnern zurechtkommt, bietet *Dark* ein umfangreiches Rollenspielsystem, mit dem ihr eure Heldenfigur verbessern könnt.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für Installation, Aktivierung und Spielstart benötigt ihr eine Online-Verbindung. Installiert das Spiel von unserer Heft-DVD und folgt den Anweisungen im Setup. Anschließend müsst ihr den Produkt-Key eingeben, um das Spiel im Kalypso-Launcher zu aktivieren. Falls ihr noch kein Konto bei Kalypso besitzt, könnt ihr das im Rahmen der Installation nachholen. *Dark* lässt sich nach der Aktivierung auch offline spielen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8, Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 5200+, 2 GB RAM, Geforce 8800GT/Radeon HD 6570, 3 GB Festplattenspeicher, Online-Verbindung

In der Rolle des Halb-Vampirs Eric Bane schleicht, kämpft und beißt ihr euch durch Kalypsos Schleichabenteuer.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Modernes Vampir-Setting
- Abwechslungsreicher Mix aus rasanter Action, Rollenspielelementen und Schleicheinlagen
- 16 erlernbare Vampirkräfte erlauben viele Kampfkombos
- Mehrstufiges Skill-System
- Verschiedene Spielstile möglich
- Bekannte Synchronsprecher
- Comic-Grafik mit passender Cel-Shading-Optik
- Sechs Kapitel umfassende Hauptgeschichte mit immer stärker werdenden Gegnern
- Vampir-Bosskämpfe
- Abwechslungsreiche Locations
- Bietet abseits der Kampagne verschiedene Herausforderungsmodi
- Unkomplizierte Steuerung
- Drei jederzeit einstellbare Schwierigkeitsgrade
- Moderate Hardware-Anforderungen und geringe Ladezeiten

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Dark

VIDEOS (SPECIAL)
- Fallout 4:
  - Anpassung, Herstellung und Modding
  - Das Charaktersystem
  - Spielerfreiheit in einer offenen Welt
  - Dogmeat Behind the Scenes
  - Dogmeat und andere Begleiter
  - S.P.E.C.I.A.L.-Filmreihe – Ausdauer
  - S.P.E.C.I.A.L.-Filmreihe – Charisma
  - S.P.E.C.I.A.L.-Filmreihe – Intelligenz
  - S.P.E.C.I.A.L.-Filmreihe – Stärke
  - S.P.E.C.I.A.L.-Filmreihe – Wahrnehmung
- Fallout Anthology – Nachgespielt
- Firaxicon 2015
- GTA 5 – So werdet ihr zu Bigfoot
- Star Wars: Battlefront:
  - Alle Infos zum Beta-Start
  - Das könnt ihr alles freispielen
  - Grafikvergleich Min. vs. Max
  - Grafikvergleich PC vs. Konsolen
  - Probleme in der Beta
  - Secrets suchen in der Beta
  - So funktioniert die Drop Zone
  - So sehen die Karten aus
  - So werdet ihr zum Jedi oder Sith
  - Stimmung wie im Kino
- Vollversion: Dark

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Syndicate
- Deus Ex: Mankind Divided
- Need for Speed
- Star Wars: Battlefront

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (TEST)
- Civilization: Beyond Earth – Rising Tide
- FIFA 16

VIDEO (VORSCHAU)
- Warhammer: End Times – Vermintide

VIDEOS (SPECIAL)
- Anno 2205:
  - Exklusive Sneak Peek für PC-Games-Leser
  - Tag-und-Nacht-Wechsel in der Arktis
  - Tag-und-Nacht-Wechsel in der gemäßigten Zone
- Far Cry: Primal – Diskussionsrunde zur Ankündigung
- Firaxicon 2015: Interview mit Sid Meier
- Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain – Debriefing
- Rocket League – Tweaks für die PC-Fassung
- Star Citizen:
  - 20 Minuten Alpha 2.0 im Gameplay-Video
  - Die Hollywood-Stars im Motion-Capturing-Special
  - Squadron 42 – Introvideo
  - Squadron 42 – So wird Gary Oldman digitalisiert
  - Squadron 42 im Demo-Video – 10 Minuten Vorschau
- The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone angespielt

VIDEOS (TRAILER)
- Assassin's Creed: Syndicate
- Blood Bowl 2
- Far Cry: Primal
- Games TV 24
- Just Cause 3
- NBA 2K 16
- Total War: Warhammer

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Dark* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 11/15



FALLOUT 4 12

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

Bild: MEV


STAR WARS: BATTLEFRONT 28


STAR CITIZEN:SQUADRON 42 42


DEUS EX: MANKIND DIVIDED 32


MIGHT & MAGIC: HEROES 7 72


THE WITCHER 3: WILD HUNT – HEARTS OF STONE 60

REBEL GALAXY 56

EXTENDED



SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION VON PC GAMES

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Kämpft immer noch:
um den Einzug in die Silber-Liga von *Rocket League*. Die Online-Gegner sind echt hart!
Hat Felix versprochen:
in *The Witcher 3* endlich das Tutorial abzuschließen. Schlaftablette Geralt macht das nicht leicht.
Will sich noch schnell:
eine Xbox One ausleihen, damit er *Rise of the Tomb Raider* bereits im November spielen kann.
Musste sich:
für die *Fallout 4*-Fotomontage auf Seite 16 nicht groß verstellen.



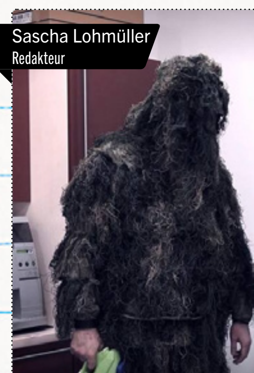
Marc Brehme
Redakteur

Besuchte:
nach der NEW in Heßdorf bei Erlangen auch ein Wrestling-Event der wXw, die nach Jahren einmal wieder in Nürnberg gastierte. Endlich mal wieder Absolute Andy im Ring gesehen. Und ja, der Herr Dörre von play⁴ war ein notwendiges Übel – nicht nur auf dem Foto. Nichts für ungut, Chris! ;-p
Spielt:
Fallout 3 (man muss sich ja vorbereiten!), *Until Dawn* (PS4) zum 3. Mal (man will ja alles sehen!) und *WWE2k16* (PS4/PC).



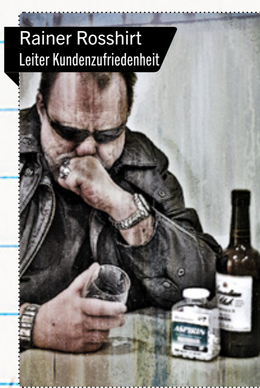
Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Übernimmt:
seit Anfang Oktober auch die Chefredaktion von pcgames.de und darf sich seitdem intensiv mit PIs, Visits, SEO-Gedöns auseinandersetzen. Ungemein spannend, aber auch eine ziemliche Herausforderung, wenn man die letzten 15 Jahre in erster Linie die Planung für Printpublikationen gemacht hat. Aber wie heißt es so schön: Man wächst mit seinen Herausforderungen!
Spielt gerade:
Fallout 3, Rebel Galaxy



Sascha Lohmüller
Redakteur

Spielt gerade:
Rocket League, Star Wars: Battlefront (Beta), *Destiny, WoW*.
Spielte jüngst:
für die play⁴-DVD den Wookie Lohbacca. Man arbeitet halt mit den Kostümen, die man hat.
Hört gerade:
Barren Earth: *On Lonely Towers* – mächtig!
Stellte sich kürzlich:
im Gegensatz zu Peter seine eigene Xbox One in den Schrank neben die PS4. *Halo 5* und *Gears of War 4* wollen schließlich bald gespielt werden.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Graust es:
vor dem Winter, weil er Temperaturen unter vier Grad nicht ausstehen kann und das matschige Zeug auf den Straßen nicht wirklich braucht.
Jammert:
weil seine Lebensplanung es nicht erlaubt, die Wintermonate unter Palmen und mit Schirmchen im Drink zu verbringen.
Staunt:
über seinen Maulwurf, der momentan alle Aktivitäten eingestellt hat und vermutlich Winterschlaf hält oder umgezogen ist.



Matti Sandqvist
Redakteur

Hatte die Ehre:
ein Interview mit dem legendären *Civilization*-Schöpfer Sid Meier zu führen. Wenn mir das jemand vor 20 Jahren erzählt hätte …
Freut sich:
auf die nächsten Wochenenden, die mal ausnahmsweise nicht im Flugzeug oder Zug verbracht werden müssen.
Spielt gerade:
Civilization 5 und *Beyond Earth* – die Firaxicon hat ganz offensichtlich Spuren hinterlassen.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
The Witcher 3: Hearts of Stone, The Order: 1886 (PS4) und die Beta von *Star Wars: Battlefront*.
Spielt derzeit:
The Witcher 3: Wild Hunt (da sind immer noch Quests offen!), *Destiny: The Taken King* (PS4), *Rebel Galaxy*. Und bald auch endlich *Fallout 4*. Hach, die Vorfreude!
Hofft und bangt:
Dass sein oller Privatrechner gerade noch für *Fallout 4* ausreicht.
Freut sich jeden Abend auf:
seine kleine Familie.



Stefan Weiß
Redakteur

Belegt die heimische Festplatte aktuell mit:
Fallout 3, Civilization: Beyond Earth – Rising Tide, Star Citizen, Rebel Galaxy, MGS 5: The Phantom Pain, Kingdoms of Amalur: Reckoning.
Blickt ungern:
in die grauen Gesichter grau gekleideter Menschen bei grauem Regenwetter – oder anders ausgedrückt: Nasses Herbstwetter ist doof!
Überlegt sich schon:
was ihn mehr Zeit kosten wird – *Fallout 4* oder *Anno 2205*.



Foto: Florian Stangl

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Fans unter sich

Matti nahm den weiten Weg nach Baltimore auf sich, um Autogramme für seine vielen Civilization-Verpackungen zu besorgen – oder wie Chefred Wolfgang es ausdrückt: um einen Bericht über die Firaxicon 2015 zu schreiben. Auf dem Fan-Event wurde auch ein Kindheitstraum unseres Nordlichts Wirklichkeit: Matti durfte ein Interview mit dem legendären Civ-Schöpfer Sid Meier führen. Was ihm damals mit zehn Jahren übrigens nicht aufgefallen ist: Sid ist ganz schön klein!





Sid Meier und Matti





Unser Jet-Peter

Es soll Menschen geben, die noch nie in einem Flugzeug gewesen sind. Und dann gibt es unseren Peter, der sich an Bord eines Fliegers fast schon heimischer fühlt als in seiner Wohnung. Für diese Ausgabe war unser Jetsetter vom Dienst auf zwei Electronic-Arts-Terminen in Schweden und flog anschliessend noch nach Montreal, um das kommende Deus Ex auszuprobieren. Seine überaus interessante Vorschau zur Cyber-Punk-Hoffnung könnt ihr ab Seite 32 lesen.





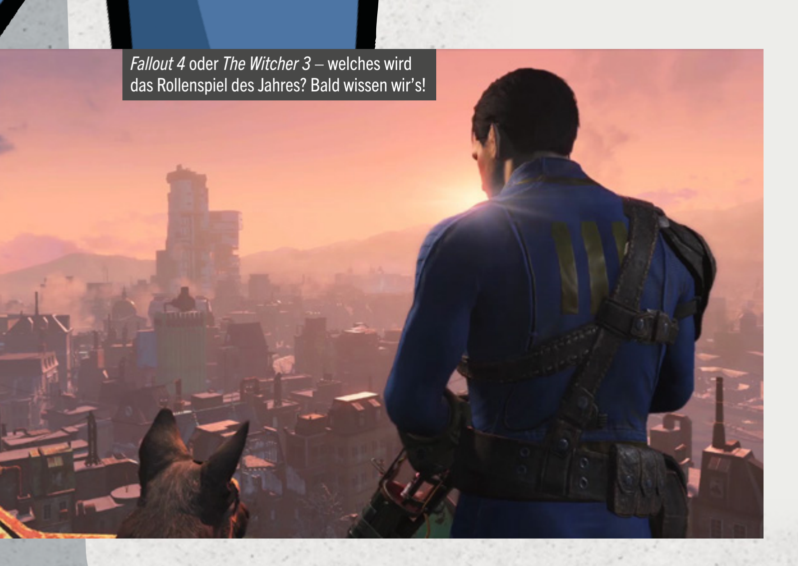


Fallout 4

Ab 10. November stürzen wir uns ins postnukleare Boston! Den Anlass feiern wir mit einem prall gefüllten *Fallout*-Special inklusive Poster und Gewinnspiel.

Von: Felix Schütz

Nicht nur das futuristische Boston strahlt munter vor sich hin, auch in der PC-Games-Redaktion herrscht derzeit Bombenstimmung: Nach Jahren des Hoffens und Wartens ist *Fallout 4* so gut wie fertig – und wir freuen uns auf ein neues Rollenspiel-Schwergewicht! Auch wenn das Spiel natürlich noch im Langzeittest beweisen muss, was es wirklich drauf hat, sind wir zuversichtlich: Bethesda hat immerhin jahrelang ungestört an dem Werk gefeilt, zumal das Studio schon oft bewiesen hat, dass es sich auf erstklassige Open-World-Spiele versteht. Und da *Fallout 3* selbst sieben Jahre nach seinem Release noch zum Besten zählt, was man einer nuklearen Postapokalypse nachsagen kann, sind die Erwartungen an *Fallout 4* zu Recht gewaltig.



Fallout 4 oder *The Witcher 3* – welches wird das Rollenspiel des Jahres? Bald wissen wir's!

Unsere Titelstory: das steckt drin!

Passend zum Release von *Fallout 4* haben wir für euch eine 13 Seiten starke Titelstory rund um das Rollenspiel gestrickt. Darin findet ihr gleich mehrere Specials! Zunächst schauen wir uns den aktuellen Stand zu einem wichtigen Feature an, das unter vielen Fans für Verwirrung gesorgt hat: **Das Talentesystem** mit seinen zig Perks und Attributen, das für *Fallout 4* kräftig umgebaut wurde. Was das für die Spieltiefe bedeutet und wie die neue Charakterentwicklung aussieht, analysieren wir ab Seite 12. Danach folgt ein **Gewinnspiel**, in dem ihr die Chance habt, eine begehrte Pip-Boy-Edition, ein Snowboard im *Fallout*-Design und allerlei Fan-Artikel rund um *Fallout* abzusahnen. Um mitzumachen, müsst ihr nur bei unserem kleinen Psychotest mitmachen!

Im Anschluss erzählen euch unsere **Redakteure**, welche Erwartungen und Befürchtungen sie rund um *Fallout 4* haben. Die Meinungen gehen stark auseinander: Während Matti sich auf ungetrübten Ballerspaß freut, Felix schon mal sein Quest-Tagebuch poliert und Stefan es nicht erwarten kann, die Crafting-Systeme auszutesten, lotet Peter bereits seine schwarze Seele aus, um das Ödland mit Angst und Schrecken zu überziehen.

Am Ende unserer Titelstory blicken wir im **sechsseitigen Retro-Special** noch mal zurück: Wie begann die *Fallout*-Reihe, was macht die Spiele so besonders – und welche Serienableger gingen im Laufe der Jahre verschollen? Das und mehr fassen wir im Rückblick ab Seite 18 zusammen.

Was kommt als Nächstes?

Nicht nur in der nächsten Ausgabe, sondern natürlich auch online auf www.pcgames.de findet ihr zeitnah zum Release einen Test, viele Videos und erste Tipps zu *Fallout 4*.

Bis dahin wünschen wir euch viel Spaß im Ödland – packt genügend Stimpacks ein, Finger weg von Radscorpions und esst nichts, was Mutationen hervorrufen kann! Ab 10. November heißt es dann endlich wieder: *„War. War never changes."* ❑

INHALTSVERZEICHNIS:

Von: Felix Schütz

Alle Macht den Perks: Warum sich die runderneuerte Charakterentwicklung in *Fallout 4* so stark von den Vorgängern abhebt.



Fallout 4: Das neue Charaktersystem

Schönere Grafik, cooleres Crafting, größere Welt – lässt man die offensichtlichen Fortschritte mal außer Acht, könnte man fast glauben, *Fallout 4* habe sich gegenüber Teil 3 kaum verändert. Denkste! Ein Blick auf das Charaktersystem zeigt nämlich, dass Bethesda sich nicht scheut, mit alten Traditionen zu brechen.

Wie war das noch mal?

Zur Erinnerung: *In Fallout 3* war jeder Charakter auf sieben sogenannten „SPECIAL"-Attributen wie Stärke, Ausdauer oder Glück aufgebaut. Dazu gab es Perks (im Deutschen auch „Extras" genannt), die wir nach Levelaufstiegen freischalten durften. Perks gaben dem Helden nicht nur brandneue Eigenschaften, sondern verbesserten oft auch einfach nur die sogenannten Fertigkeiten – die dritte Säule der *Fallout*-Charakterentwicklung. Fertigkeiten (Skills) wie Reparieren, Wissenschaft, Schleichen oder Medizin ließen sich nach Levelups mit Punkten steigern, bis zum Maximalwert 100. Und genau dieses Fertigkeitensystem gibt es in *Fallout 4* nicht mehr!

Perks statt Skills: die neue Vielfalt

Stattdessen hat Bethesda die Fertigkeiten kurzerhand in das neue Perk-System integriert. Das klingt erst mal drastisch, ergibt bei genauerer Betrachtung aber Sinn. Dazu tauchen wir nun tiefer in das umgestaltete Charaktersystem ein: In *Fallout 4* werden Perks in einer komplett neuen Übersicht dargestellt – auf der rechten Seite haben wir sie komplett abgebildet.

Unschwer erkennbar: Das gesamte Menü ist in sieben vertikale Kategorien unterteilt. Jede Kategorie entspricht einem der SPECIAL-Attribute (Stärke, Ausdauer usw.) und umfasst jeweils zehn verschiedene lernbare Perks. Das macht also insgesamt 70 mögliche Basisperks. Diese lassen sich dann noch mal in mehreren Stufen verbessern, wodurch sich insgesamt 275 Upgrades ergeben. Zum Beispiel der Perk „Starker Rücken": Auf der ersten Ausbaustufe steigert er nur die maximale Traglast. Höhere Stufen ermöglichen es dagegen, auch bei überfülltem Inventar das Schnellreisesystem zu benutzen oder auf Kosten von Aktionspunkten zu rennen.

Leveln ohne Grenzen

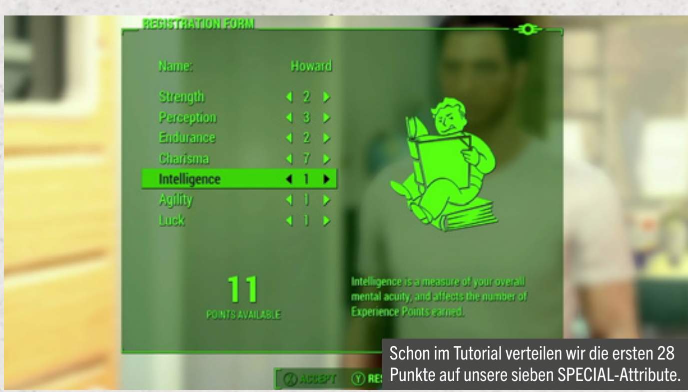
Aber wo sind nun die gestrichenen Fertigkeiten hin? Ganz einfach: Sie wurden für *Fallout 4* in Perks umgewandelt, etwa „Große Waffen" „Medizin" oder „Schleichen". Nach einem Levelaufstieg kann man sie genau wie andere Perks mit einem Upgrade-Punkt aufwerten und so höhere Ränge freischalten. Keine Sorge: Ein Lern-System wie in *Skyrim*, in dem Skills durch häufige Anwendung von alleine besser werden, gibt es nicht in *Fallout 4*! Ihr sammelt also ganz klassisch Erfahrungspunkte, steigt dadurch im Level auf und bekommt dafür einen kostbaren Upgradepunkt, den ihr beliebig in der Perk-Übersicht verteilen könnt. Ihr braucht also nicht 100 Waffen zu bauen, nur um eure Handwerksfertigkeiten zu steigern. Levelaufstiege sollen außerdem deutlich flotter eintreten als in *Fallout 3*, sodass man seinen Charakter zügig verbessern kann. Es gibt auch keine feste Levelgrenze mehr, ihr könnt also beliebig oft aufsteigen! So will Bethesda einen der größten Kritikpunkte aus *Fallout 3* vermeiden – dort stieß man nämlich viel zu schnell an das Levelcap.

Was macht uns SPECIAL?

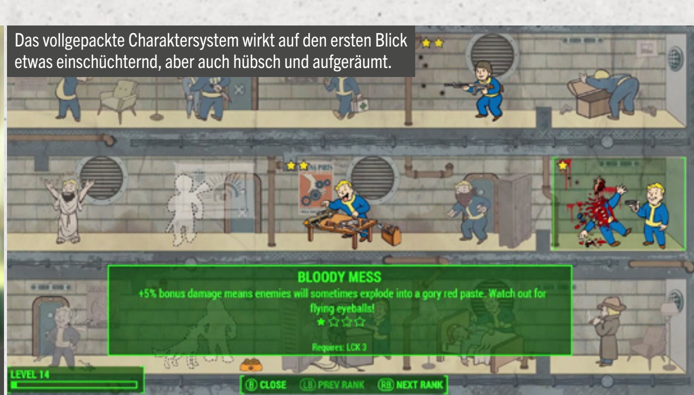
Welche Perks wir lernen dürfen, hängt nicht nur vom Charakterlevel ab, sondern auch von der Höhe des jeweiligen SPECIAL-Attributs. Ein Beispiel: Haben wir 6 Punkte in das Attribut Intelligenz gesteckt, können wir in dieser Kategorie auch nur die ersten sechs Perks freischalten.

Doch wie kommt man überhaupt an SPECIAL-Attribute? Gleich zu Spielbeginn dürft ihr 28 Punkte auf die sieben Basiswerte verteilen. Anschließend könnt ihr nach jedem Levelaufstieg entscheiden, ob ihr euren frisch verdienten Ugprade-Punkt entweder in neue Perks steckt oder lieber eines der sieben SPECIAL-Attribute verbessert. Damit weicht Bethesda deutlich vom Charaktersystem der Vorgänger ab!

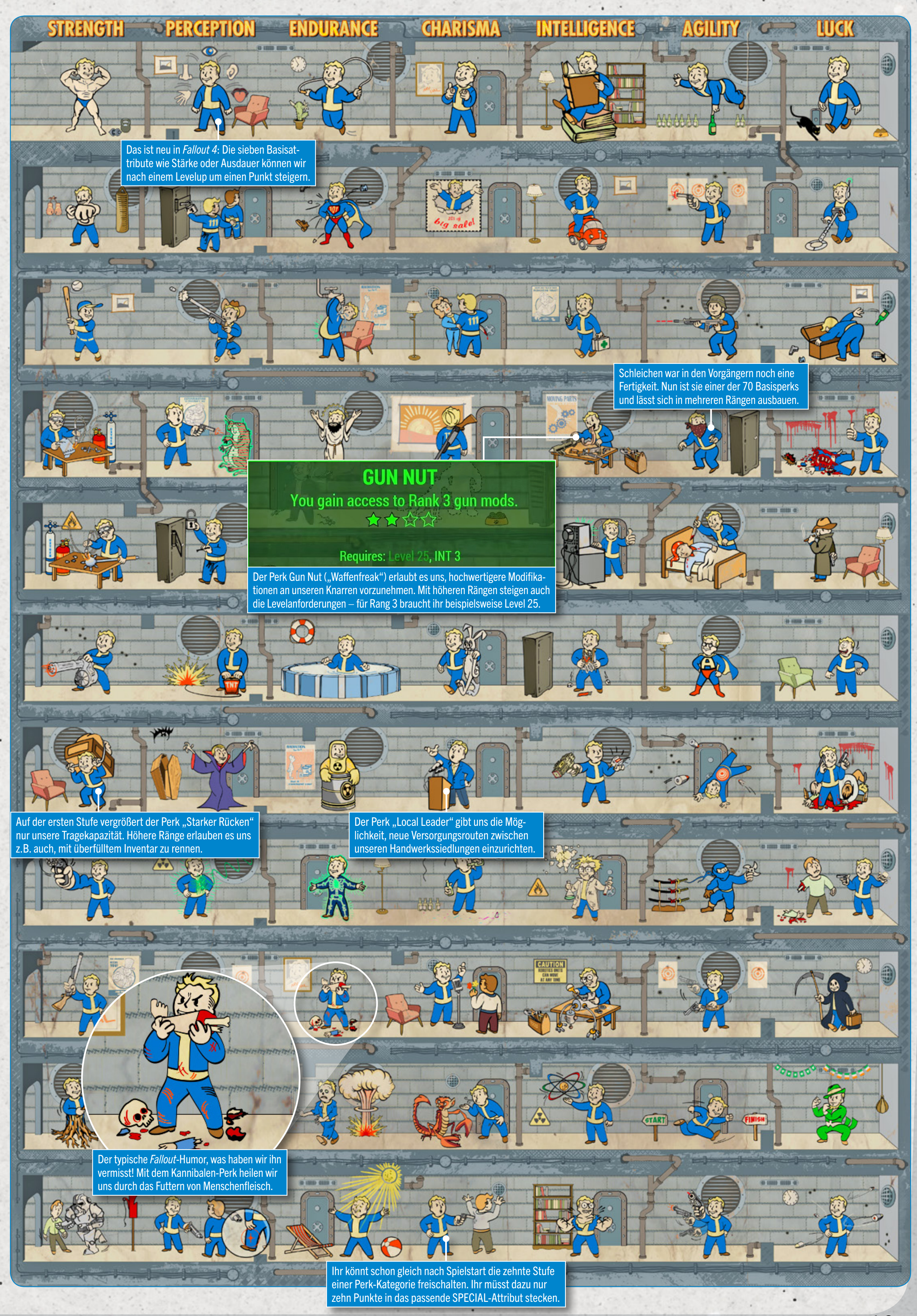
Es wird noch weitere Möglichkeiten geben, sich spezielle Perks zu verdienen. So sind 100 Comichefte in der Spielwelt verteilt, die verschiedene Perks freischalten oder aufwerten. Beispielsweise könnt ihr zehn Ausgaben der Comicreihe „Grognak der Barbar" finden, die den Barbaren-Perk verbessert, wodurch ihr mehr Nahkampfschaden austeilt. ❑



Schon im Tutorial verteilen wir die ersten 28 Punkte auf unsere sieben SPECIAL-Attribute.



Das vollgepackte Charaktersystem wirkt auf den ersten Blick etwas einschüchternd, aber auch hübsch und aufgeräumt.


STRENGTH
PERCEPTION
ENDURANCE
CHARISMA
INTELLIGENCE
AGILITY
LUCK
Das ist neu in *Fallout 4*: Die sieben Basisattribute wie Stärke oder Ausdauer können wir nach einem Levelup um einen Punkt steigern.
Schleichen war in den Vorgängern noch eine Fertigkeit. Nun ist sie einer der 70 Basisperks und lässt sich in mehreren Rängen ausbauen.
GUN NUT
You gain access to Rank 3 gun mods.
Requires: Level 25, INT 3
Der Perk Gun Nut („Waffenfreak") erlaubt es uns, hochwertigere Modifikationen an unseren Knarren vorzunehmen. Mit höheren Rängen steigen auch die Levelanforderungen – für Rang 3 braucht ihr beispielsweise Level 25.
Auf der ersten Stufe vergrößert der Perk „Starker Rücken" nur unsere Tragekapazität. Höhere Ränge erlauben es uns z.B. auch, mit überfülltem Inventar zu rennen.
Der Perk „Local Leader" gibt uns die Möglichkeit, neue Versorgungsrouten zwischen unseren Handwerkssiedlungen einzurichten.
Der typische *Fallout*-Humor, was haben wir ihn vermisst! Mit dem Kannibalen-Perk heilen wir uns durch das Futtern von Menschenfleisch.
Ihr könnt schon gleich nach Spielstart die zehnte Stufe einer Perk-Kategorie freischalten. Ihr müsst dazu nur zehn Punkte in das passende SPECIAL-Attribut stecken.

GEWINNSPIEL: Macht mit beim G.O.A.T.!

1. PREIS
Fallout 4 Pip-Boy Edition
(Limitiert und im Handel bereits vergriffen!)

2. PREIS
Snowboard im Fallout-4-Design
(Auf 155 Exemplare limitiert; Wert: 500 Dollar)

3. PREIS
Fallout Anthology
(Coole Verpackung im Bombendesign, enthält *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, *Fallout 3* und *Fallout: New Vegas*)

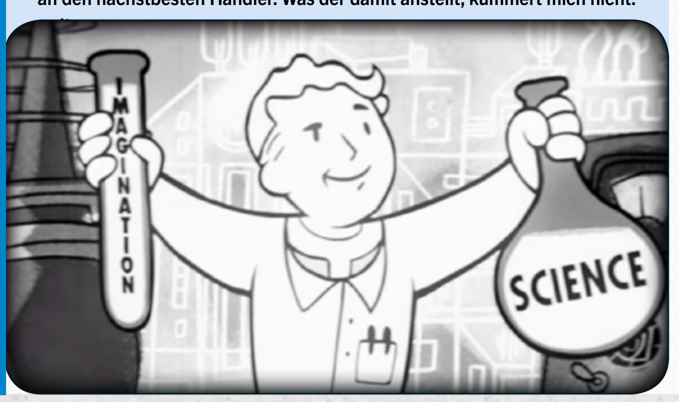
G.O.A.T.: VIER FRAGEN FÜR DAS GEWINNSPIEL

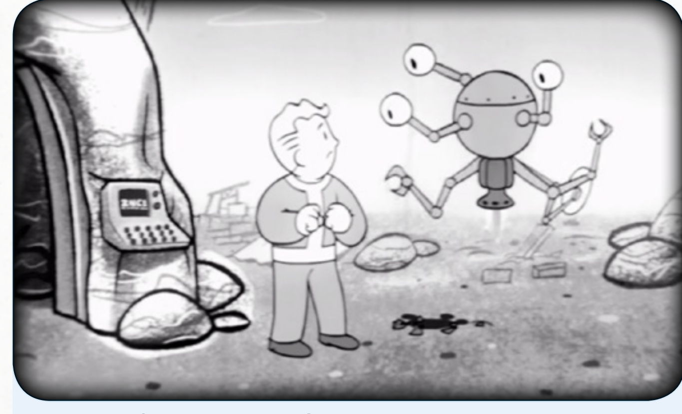
Frage # 1: Der verrückte Wissenschaftler
Beim Erkunden einer Vault treffen Sie auf einen durchgeknallten Typen in einem Laborkittel. Er wedelt mit einem Fläschen herum und behauptet, darin befände sich ein Serum, mit dem man jedem Menschen überwältigende Mutantenkräfte verleihen könne. Der Kerl kichert irre und fordert Sie grinsend auf, das Zeug zu trinken. Was tun Sie?

a) Mutantenkräfte, geil! Ich pfeife auf mögliche Nebenwirkungen und stürze die Plörre runter. Was soll schon passieren?

b) Wie schrecklich! Das Ödland braucht ja nun wirklich nicht noch mehr Mutanten. Ruhig und sachlich überzeuge ich den irren Wissenschaftler davon, das Serum zu vernichten und lade ihn auf eine leckere Nuka-Cola ein.

c) Ich passe einen günstigen Moment ab, klaue das Serum und verkaufe es an den nächstbesten Händler. Was der damit anstellt, kümmert mich nicht.





Frage # 2: Zwischenfall mit Mr. Handy
Sie wandern gemütlich durchs Ödland, als Sie plötzlich von schrillen Schreien aufgeschreckt werden. Mit der Waffe im Anschlag pirschen Sie sich ran – und entdecken eine Gruppe kreischender Ghule, die von einem Mr. Handy durch die Steppe gejagt wird. Der alte Roboter brüllt abwechselnd höfliche Begrüßungen und wüste Beschimpfungen, während er versucht, die Ghule mit seinen Greifarmen zu erwischen. Was tun Sie?

a) Ich schaue natürlich zu! Gegen den Roboter haben diese verstrahlten Ödland-Zombies doch keine Chance – das wird sicher lustig!

b) Die armen Ghule! Ich stürze mich in die Schlacht und mache den Mr. Handy platt. Anschließend kümmere ich mich um die Wunden der Verletzten.

c) Ich wittere meine Chance, überwältige den Roboter und nutze mein technisches Geschick, um ihn für meine Zwecke umzuprogrammieren.

3. BIS 9. PREIS

2x Bruderschaft-Paket

Vinylfigur „Soldat der Bruderschaft“
Vault-Boy-Tasse
Bruderschaft-T-Shirt



2x Ghul-Paket

Vinylfigur „Wilder Ghul“
Nuka-Cola-Tasse
T-Shirt mit G.O.A.T.-Motiv

2x Mutanten-Paket

Vinylfigur „Super Mutant“
Nuka-Cola-Krug
Vault-Tec-T-Shirt

Teilnahmebedingungen:
Gewinnspielteilnahme erst ab 18 Jahren! Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Einsendeschluss für das Gewinnspiel: 27.11.2015.

Willkommen, ihr wackeren Vaultbewohner! Heute ist der Tag für euren G.O.A.T. gekommen – den großen Test, der eurer Leben in der Vault bestimmen wird! Dazu müsst ihr nur die paar Multiple-Choice-Fragen beantworten, die ihr unten auf dieser Doppelseite findet. Und keine Sorge: Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten! Wir werten eure Ergebnisse sorgfältig aus und weisen euch anhand der Antworten einem von drei Persönlichkeitsprofilen zu. Und natürlich lohnt sich das für euch! Denn wir verlosen unter allen vollständig ausgefüllten Antwortbriefen eine Reihe feiner Preise, darunter eine der begehrten *Fallout 4: Pip-Boy Editionen*, die bereits im Handel vergriffen sind, außerdem ein edles Snowboard, eine *Fallout Anthology* sowie mehrere Pakete mit hübschen *Fallout*-Fanartikeln.

Und so könnt ihr mitmachen!
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt ihr eure Antworten bitte an die folgende E-Mail-Adresse: gewinnspiel@pcgames.de oder per Postkarte mit dem Kennwort „GOAT“ an die Computec Media GmbH / Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83 in 90762 Fürth. Um die Auswertung zu erleichtern, bitten wir euch, zu jeder Antwort auch den dazugehörigen Text zu schicken, zum Beispiel: „Antwort c) Ich klaue das Serum!“. Alle Gewinnspielteilnehmer können einen der Hauptpreise gewinnen. Zusätzlich habt ihr die Chance, eines der drei Fanpakete abzustauben – für welches ihr euch qualifiziert, hängt von euren Antworten ab!

Die Gewinnspielteilnahme ist erst ab 18 Jahren möglich. Einsendeschluss ist der 27.November 2015. Wir drücken euch die Daumen! ❑

Frage # 3: Die Cola des Vertrauens

Aus der Ferne sehen Sie einen abgemagerten Mann, der traurig durch das Ödland schlurft. Seine wenigen Habseligkeiten baumeln in den Satteltaschen eines zweiköpfigen Brahmins. Mit verzweifelter Stimme ruft er ihnen zu: „Bitte Fremder, komm zu mir! Ich bin nur ein armer Mann, der kein Glück im Leben hatte. Sag, hättest du vielleicht eine schöne, kühle Nuka-Cola für mich? Als Gegenleistung verrate ich dir auch die Lage einer geheimen Vault, in der unsagbare Reichtümer verborgen sein sollen!“ Was tun Sie?

a) Easy! Zuerst prügel ich die Informationen über die Vault aus ihm raus, leere dann seine Satteltaschen und futtere anschließend den Brahmin. Hmmm. Brahmin-Steak.

b) Ich biete ihm meine letzte Nuka-Cola an und hoffe, dass er mich mit dieser geheimen Vault nicht übers Ohr haut – oder mich plötzlich von hinten erschießt.

c) Ich traue der Sache nicht! Ich ignoriere den Typen und ziehe meiner Wege.





Frage # 4: Dein Freund, der Fußpilz

Bei einem Streifzug durchs Ödland treten Sie in eine merkwürdig riechende Pfütze. Ein paar Tage später stellen Sie eine unheimliche Wucherung an ihrem Bein fest. Zu ihrem Entsetzen beginnt der pilzartige Befall wenig später zu sprechen! Ausgenommen höflich grüßt Sie das Gebilde an ihrem rechten Bein, erkundigt sich nach der Uhrzeit und fragt, ob Sie nicht Lust auf ein gemeinsames Fußbad hätten. Was tun Sie?

a) Waaaahhh! Mach das weg! Ich schnappe mir ein Beil und hacke das ganze verteufelte Bein mit ein paar Hieben ab, bevor sich der Gruselpilz ausbreiten kann.

b) Na das ist ja lustig! Ich gebe meinem Fuß höflich die Hand und freue mich auf viele konstruktive Gespräche. Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft?

c) Hm. Faszinierend. Es muss sich um eine bioplastotoxophozotische Infektion handeln. Darüber habe ich gelesen. Kein Problem. Ich stelle ein Gegenmittel her.

Fallout 4: So spielt PC Games

Einmal ein richtiger Mistkerl sein! Oder ein Gutmensch. Oder ein Tüftler. Ein Erkunder. Ein Forscher. Oder ein verlogener Bandit. Es gibt zig solcher Rollen, die wir in *Fallout 4* übernehmen können – immerhin ist das schon seit vielen Jahren ein Markenzeichen von Bethesda-Spielen. Egal ob *Skyrim*, *Fallout 3*, *Morrowind* oder *Oblivion* – in denen durften wir tun und lassen, was wir wollten. Und so gibt's natürlich auch in unserer Redaktion höchst unterschiedliche Auffassungen und Wünsche, was *Fallout 4* bitteschön liefern soll: kernige Action, tolle Quests, eine riesige Welt zum Erkunden oder komplexes Crafting? Da hat jeder seine eigenen Vorstellungen. Wie genau die aussehen, verraten fünf Kollegen aus der Redaktion von PC Games. Ob *Fallout 4* eine ähnliche Spieltiefe wie sein Vorgänger (oder *Fallout: New Vegas*) bietet und ob unserer Team auf seine Kosten kommt, das klärt spätestens der umfangreiche Test in der kommenden Ausgabe und online auf www.pcgames.de. ❑



STEFAN: STEHT AUF POSTAPOKALYPTISCHES HANDWERK

Von wegen nur Schrott: Man nehme Benzintank, Handbremse, Rasenmähermesser , Zündflamme – und fertig ist der Rösti-Flammenwerfer!

Wenn es darum geht, im Ödland haufenweise Blech und Einzelteile zu sammeln, um daraus nützliche Items herzustellen, ist das genau mein Metier. In *Fallout 3* und *New Vegas* war mein Inventar stets hoffnungslos mit Baukomponenten überfrachtet. Kombiniert mit dem in *Fallout 4* möglichen Hausbau à la Ödland-Architektenstil? Für mich ein Traum! Ich sehe mich schon stunden- und tagelang damit beschäftigt, meine eigene postapokalyptische Idylle zu schaffen, garniert mit bekannten Granatensträußchen, Kinderwagenminen und natürlich all dem neuen Bastelkram in Teil 4. Meine McGyver-Seele freut sich schon! Da braucht's natürlich auch passende Perks, daher rüste ich meinen Charakter rasch mit Fertigkeiten aus, die es ermöglichen, Waffen und Rüstungen zu zerlegen. Ein paar Skillpunkte in Glück zu investieren, dürfte auch nicht schaden, da dies schon in den Vorgängern dazu führte, mehr Rohmaterialen beim Zerdeppern von Items zu erhalten. Damit meine geplanten Brahmin-Karawanen auch ordentlich Kronkorkenprofit abwerfen, gilt mein Augenmerk natürlich auch der neuen Funktion in *Fallout 4*, eigene Geschäfte errichten zu können. Vielleicht kann ich mich ja sogar zum Nuka-Cola-Lieferanten aufschwingen, um mit der blauen Energy-Brühe das Ödland zu versorgen. Tja, und wenn irgendwann alle Baupläne erforscht sind, dann nehme ich mir eben *Fallout 4* selbst vor. Den dazugehörigen Perk – Mod-Boy –, den gibt's zwar nicht im Spiel, muss aber auch nicht sein, der steckt ja schon in meinen Genen. Ich hoffe nur, dass Bethesda Modding-Fans wie mich nicht allzulange nach Release auf die Veröffentlichung der Modding-Tools warten lässt.



Die Crafting-Systeme zählen zu den größten Neuerungen von *Fallout 4*. Genau das Richtige für Stefan!

PETER: BÖSE SEIN UND SPASS DABEI

Die zynische Welt von *Fallout 4* ist für Peter der ideale Ort, um seinen blutrünstigen Videospiel-Fantasien zu frönen.

In der Postapokalypse ist sich jeder selbst der Nächste und wenn es mir zu meinem Vorteil gereicht, dann jage ich auch schon mal eine harmlose Siedlung mit einer Atombombe hoch, siehe Megaton in *Fallout 3*. Gestört hat mich nur – und das hört sich jetzt arg blutrünstig an – dass damals die Kinder unversehrt blieben. Wie inkonsequent! Teil 4 macht das hoffentlich anders, denn schon die beiden Ur-*Fallouts* boten viele Möglichkeiten, mal so richtig die Sau rauszulassen. Menschenfleisch essen, Auftraggeber mit der Schrotflinte umnieten, einstige Gefährten in die Sklaverei verkaufen: Diese Art des bitterbösen schwarzen Humors sagt mir sehr zu. Deshalb gehört der Perk „Bloody Mess" wieder zur Standardausrüstung meines Charakters. Die absurd-übertrieben Gewaltdarstellung gehört einfach zu *Fallout* dazu – gut, dass der vierte Teil ungeschnitten ab 18 Jahren nach Deutschland kommt. Etwas Heimtücke kann auch nie schaden, hoffentlich hat Bethesda zu diesem Zweck das Schleichsystem ausgebaut. Mit dem „Mister Sandmann"-Perk meuchele ich schlafende Menschen und Ghule unerkannt und „Ninja" erhöht meinen Waffenschaden im Nahkampf und bei Stealth-Takedowns. Wenn ich dann noch NPCs nicht nur die Taschen ausräumen darf, sondern ihnen auch scharfe Granaten ins Inventar legen kann, um anschließend ihrem explosiven Ableben („Huiiii!") beizuwohnen, bin ich glücklich. Jedenfalls solange die Welt von *Fallout 4* nicht zur Open-World-Beschäftigungstherapie verkommt, mit auf Dauer belanglosen Sammelaufgaben wie in *Dragon Age: Inquisition* oder *Mad Max*. Aber da mache ich mir bei Bethesda wenig Sorgen. Ganz im Gegenteil zur Hauptgeschichte. Denn so einfallsreich die Nebenquests in *Fallout 3* auch waren – die eigentliche Story darf im Nachfolger gerne etwas dramatischer daherkommen.



Ob der süße Dogmeat Peters beunruhigenden Zerstörungsdrang besänftigen kann? Fraglich.

FELIX: GUTMENSCH IM SAMMELWAHN

Glückliche NPCs, sorgsam abgehakte Quests und ein chronisch überfülltes Inventar – Felix lässt keinen Stein auf dem anderen, um in *Fallout 4* wirklich alles zu entdecken und das Ödland zu einem besseren Ort zu machen.

Meistens bin ich ein Netter. Zumindest in Rollenspielen! Diplomatie war schon in *Fallout 3* für mich stets das Mittel der Wahl – wenn ich eine Quest irgendwie im Dialog meistern konnte, dann wurde das auch so gemacht. Sollte ein Gespräch mal scheitern, kann ich ja immer noch zur Waffe greifen, kein Problem. (Hauptsache, ich muss nicht schleichen, das ist mir ein Graus!) Ich hoffe deshalb, dass Bethesda in *Fallout 4* wieder so viel Wert auf Dialoge und Entscheidungen legt wie im dritten Teil – in dieser Hinsicht fand ich *Skyrim* nämlich enttäuschend. Und so sehr ich den schwarzen Humor von *Fallout* auch mag, werde ich vermutlich wieder versuchen, jedem notleidenden NPC unter die Arme zu greifen, Unschuldige zu verteidigen und mich inbrünstig für Toleranz einzusetzen – auch wenn es sicher ab und zu verlockend wäre, einfach mal ein Arsch zu sein. Denn das ist ja das Tolle an Spielen wie *Fallout 4*, dass ich eben tun und lassen kann, was ich will!

Was ich sicher weiß: Ich werde mich genau wie in *Fallout 3* ganz fürchterlich in der Spielwelt verirren. Gibt's irgendwo eine interessante Sehenswürdigkeit, einen Hilferuf, einen unentdeckten Ort auf der Karte, ist es schon um mich geschehen. Verdeckte Icons auf der Map sind mir verhasst, unerforschte Höhlen oder Vaults gehen gar nicht – was da ist, wird erkundet, Punkt. Mir egal, wie lange das dauert – zumal ich in *Fallout 3* immer das Gefühl hatte, dass Bethesda meine Neugier mit interessanten Charakteren, Geschichten oder einfach einem netten Schatz belohnt. Genau das wünsche ich mir auch für Teil 4! Kein Wunder, dass ich in *Fallout 3* ständig den Drang hatte, jede Kiste zu durchwühlen, jedes potenziell kostbare Item mitzunehmen. Darum brauche ich viel Inventarplatz (Stärke!) und werde mich natürlich frühzeitig im Reparieren von Ausrüstung üben – mein absoluter Lieblingsskill in *Fallout 3*, denn damit konnte man flink Platz im ständig überfüllten Rucksack schaffen. Ganz nebenbei hatte ich so einen stetigen Nachschub an hochwertigen Items, die ich prima beim Händler loswerden konnte – so hatte ich immer die Taschen voller Kronkorken. Ich hoffe, *Fallout 4* hat da die passenden Perks für mich!



Felix freut sich: *Fallout 4* soll mehr gesprochene Dialogzeilen als *Fallout 3* und *Skyrim* zusammen bieten.

MATTI: RABIAT ZUM ZIEL

Belanglose Nebenquests lässt unser Redaktionsfinne links liegen und verlässt sich viel lieber auf das richtige Waffenarsenal.

Ob es ein Rollenspiel von Bioware, CD Projekt oder eben Bethesda ist, mir macht es am meisten Spaß, geradlinig die gut inszenierten Story-Missionen nacheinander abzuklappern. Falls ich dann doch auf eine interessante Nebenquest stoße und sie meinem Charakter noch zusätzliche Ausrüstungsgegenstände gibt, sage ich natürlich nicht nein. Doch bin ich bei der Auswahl der Zusatzaufträge ziemlich wählerisch. Missionen, für die ich lange Laufwege in Kauf nehmen muss und die obendrein aus schlichtem „Töte 20 Gegner in Position X" bestehen, kommen mir nicht in die Tüte – zumal es mich kaum interessiert, ob ich ein Rollenspiel tatsächlich vollständig durchgespielt habe oder nicht.

Bei *Fallout 4* habe ich jedoch die Hoffnung, dass sich die Entwickler auch bei den Nebenquests viel Mühe geben, denn Auftragsreihen aus Teil 3, wie zum Beispiel die um die versklavten Kinder in Paradise Falls, sind mir gut in Erinnerung geblieben. Interessant fände ich auch ein Fraktionssystem ähnlich dem von *Fallout: New Vegas*, das mich zum Erledigen der manchmal belanglosen Nebenquests motiviert.

Meine zweite große Hoffnung für *Fallout 4* betrifft das Gunplay. Zwar fand ich es im dritten Teil schon sehr nett, dass man überhaupt aus der Ego-Perspektive auf die Feinde feuern konnte, doch kam mir die KI der Gegner mitunter etwas blöd vor. Die bisher gezeigten Szenen aus dem vierten Teil sprechen da eine andere Sprache und so freue ich mich jetzt schon auf die beinharten Kämpfe gegen die Mutanten. Außerdem werde ich in Teil 4 wohl zum ersten Mal tatsächlich Ausschau nach Baukomponenten halten. Die Möglichkeit, eigene Waffen mithilfe von eingesammelten Gegenständen zu basteln, finde ich grandios!

Action-Liebhaber Matti wünscht sich von *Fallout 4* vor allem knackigere Kämpfe und gutes Gunplay.



WOLFGANG: SUCHT DAS UNBEKANNTE

Als *Fallout 3*-Veteran ist Wolfgang hohe Strahlungswerte gewohnt – das Wasteland ist für ihn eine zweite Heimat.



Die Spielwelt von *Fallout 3* war grau und karg. Dennoch machte es mehr Spaß, hier auf Entdeckungstour zu gehen, als in jedem anderen Spiel. Von Teil 4 erwarte ich in dieser Hinsicht sogar noch mehr!

Raus aus dem Startgebiet, hinein in eine große Spielwelt voller interessanter Erfahrungen und Begegnungen. Dieses Spielerlebnis schätze ich in Rollenspielen genauso wie bei Open-World-Titeln. *Fallout 3* war für mich daher so was wie eine Offenbarung. Auch wenn das Ödland optisch nicht gerade einladend war, machte es unglaublich Spaß, einfach mal geradeaus zu laufen, um zu sehen, was einen da so erwartet.

Bei meinem ersten *Fallout*-3-Spieldurchgang hatte ich schon fast die komplette Weltkarte aufgedeckt, bevor ich mich schließlich der Hauptquest zuwandte. Die Erforschung von Siedlungen, U-Bahnstationen, Atombunkern oder großen Gebäuden wie dem Capitol war für mich eines der Highlights im dritten Teil. Und ich kann es gar nicht erwarten, zu sehen, was sich Bethesda hier für *Fallout 4* ausgedacht hat. Boston mit seinen zahlreichen Sehenswürdigkeiten ist ja geradezu prädestiniert für Entdecker wie mich. Ich freue mich besonders auf das Schiff USS Constitution, Beacon Hill oder Bunker Hill. Ich weiß nur noch nicht so recht, was ich von der etwas bunteren Grafik des vierten Teils halten soll. Aber man gewöhnt sich ja bekanntermaßen an alles.

Weltuntergang in Serie: Wie ein verrücktes Endzeit-Rollenspiel ein ganzes Genre verändert hat.

Von: Felix Schütz/Lukas Schmid

FALLOUT

Ein postnukleares Meisterwerk

In den Anfangszeiten der Videospiele galt ein ungeschriebenes Gesetz: Rollenspiele mussten Fantasy-Settings haben! Wenn da kein Ork, Elf oder Zauberer drin war, rümpften viele Spieler die Nase. Umso wichtiger war die Veröffentlichung von *Wasteland* im Jahr 1988, das erstmals in eine postapokalyptische Einöde entführt. Was für ein raffiniertes Stück Softwaregeschichte! Trotz Krümelgrafik sorgt die enorme Spieltiefe für offene Münder und bringt dem Entwickler Interplay große Anerkennung ein. Ein geplantes Sequel scheitert allerdings in den folgenden Jahren an Rechtsstreitigkeiten mit Electronic Arts, dem damaligen Markeninhaber. Darum werkelt Interplay lieber an einem neuen Spieluniversum, das die geistige Nachfolge zu *Wasteland* antreten soll. Und 1997 ist es endlich so weit: Mit *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* gelingt Interplay nicht weniger als ein Genre-Meilenstein.

Postapocalypse now

Der Name ist Programm: Anstatt uns mit Elfen und Orks rumzuschlagen, spielen wir in *Fallout* eine Heldenfigur, wahlweise männlich oder weiblich, die sich durch eine atomar verseuchte Einöde schlagen muss. Schon das erste Spiel legt damit zahllose Grundsteine, die sich bis heute durch die Reihe ziehen. Etwa der ikonische Vault Boy, eine fröhliche Comicfigur, die in herrlich absurden Zeichnungen zur Erklärung von Spielmechaniken herhalten muss. Oder die Gänsehaut-Einleitung „War. War never changes", im Original gesprochen vom Schauspieler Ron

DIE KOMPLETTE FALLOUT-SERIE VON 1997 BIS 2015



FALLOUT
Entwickler: Interplay
Release: 1997
Plattform: PC

FALLOUT 2
Entwickler: Black Isle Studios
Release: 1998
Plattform: PC

Perlman (*Hellboy*), der traditionell als Erzähler der *Fallout*-Spiele auftritt. Oder die entstellten Mutanten und atomar verseuchten Ghule, die sich überall in der Spielwelt tummeln und die sich trotz ihres schrecklichen Aussehens nicht immer als Gegner, sondern oft auch als angenehme Zeitgenossen entpuppen. Grandios! *Fallout* steckt voll solcher Einfälle, die lange in Erinnerung bleiben.

Als die Welt brannte

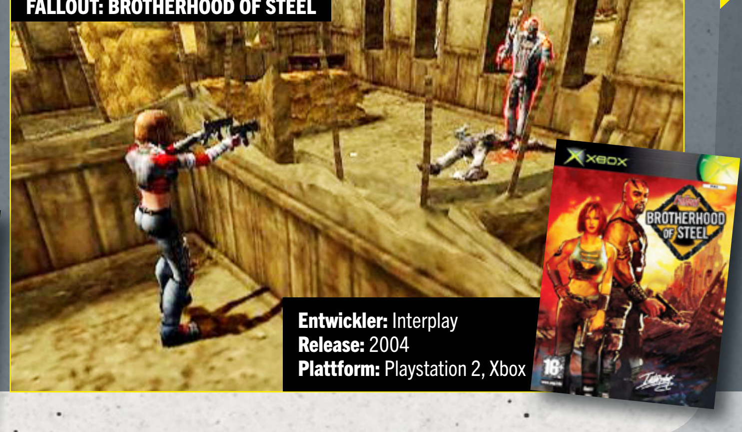
Obwohl die Endzeit-Welt durch Film-Klassiker wie *Mad Max* inspiriert ist, bleibt sie dank cooler Grundidee unverwechselbar: *Fallout* schildert eine alternative Realität, in der der Kalte Krieg nie zu einem Ende kam. Stattdessen entsteht eine futuristische Gesellschaft, wie man sie sich einst in den

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL



Entwickler: Micro Forté
Release: 2001
Plattform: PC

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



Entwickler: Interplay
Release: 2004
Plattform: Playstation 2, Xbox

1950er-Jahren vorgestellt hatte. Altertümliches wie etwa Röhrenfernseher und Autos mit Oldtimer-Anleihen treffen hier auf moderne Technologien wie künstliche Intelligenz und Energiewaffen. Bis zum Jahr 2077 entwickelt sich diese Gesellschaft, bis internationale Spannungen zum Unvermeidlichen führen: Ein Atomkrieg entbrennt und binnen weniger Stunden wird ein Großteil der Erde nuklear verseucht. Wie gut, dass die Firma Vault-Tec darum vorsorglich sogenannte „Vaults" erbauen ließ! Diese riesigen unterirdischen Schutzbunker, 122 Stück an der Zahl, sollten offiziell natürlich den Fortbestand der Menschheit sicherstellen. Tatsächlich hatte Vault-Tec aber andere Ziele, nämlich ausgewählte Teile der Bevölkerung kruden Experimenten zu unterziehen. So wurden die Bewohner in Vault 12 (*Fallout*) enormer Strahlung ausgesetzt, wodurch sie sich in entstellte Ghule verwandelten. Die Überlebenden von Vault 8 (*Fallout 2*) ließ man dagegen nach 10 Jahren frei; sie gründeten die Gemeinde Vault City. Und in Vault 112, die wir in *Fallout 3* erkunden, wurden die Bewohner in eine virtuelle Simulation namens Tranquility Lane verfrachtet, in der sie ihr Leben in einer bizarren Kleinstadt aus den 50er-Jahren zubringen. Verrückter Kram!

Weltenretter hat's eilig!

In 2161, also gute 84 Jahre nach der nuklearen Katastrophe, setzt die Handlung des ersten *Fallout* ein. Wir übernehmen die Kontrolle über einen der Bewohner von Vault 13, der loszieht, um im zerstörten Kalifornien ein dringend benötigtes Ersatzteil für einen Wasseraufbereiter zu beschaffen. Die Story wächst natürlich schnell über die simple Grundidee hinaus und entführt in die entlegensten Winkel des postnuklearen Ödlandes. Das Besondere daran: Der Spieler hat nur ein paar hundert Spieltage Zeit, um das Ersatzteil zu finden und anschließend einen Mutantenangriff abzuwenden. Wer zu lange braucht, verliert! Weil das bei manchen Spielern zu Frust führt, hebt Interplay das Zeitlimit später mit einem Patch an. Trotzdem lassen sich auch in dieser Version unterschiedliche Endsequenzen erreichen – je nachdem, welche Entscheidungen man trifft und wie der Charakter geskillt ist. Hat man etwa einen hohen Charisma- und Sprach-Level und ein passendes Item im Gepäck, kann man sogar den „Endboss" zur Aufgabe überreden! Hinzu kommt ein Karma-System, das unsere Handlungen bewertet und bestimmt, welche NPCs uns freundlich oder feindlich gegenüberstehen.

Irrer Humor: Lieber blöde statt öde

Die Designer verstanden es ausgezeichnet, die großen spielerischen Freiheiten mit pechschwarzem Humor zu verbinden – ein echtes Markenzeichen der *Fallout*-Reihe! So können wir uns beispielsweise gleich zu Spielbeginn einen hundsdämlichen Charakter mit Intelligenz-Stufe 1 erstellen, dem niedrigstmöglichen Wert. Als Folge bringt unser Einfaltspinsel selbst in wichtigen Dialogen der Hauptquestreihe kaum mehr als ein mühsames „Nungh" oder „Huh" über die Lippen, was zu oft witzigen Reaktionen der Gesprächspartner führt. Trotzdem lässt sich *Fallout* auf diese Weise durchspielen – man ist eben nie zu doof für ein motivierendes Endzeit-Abenteuer!

Die Freiheit, seinen Charakter auch völlig dusselig aufzubauen, wurde erst durch das extra für *Fallout* ersonnene SPECIAL-System möglich. Jeder Buchstabe steht dabei für eines von sieben Attributen wie Stärke, Ausdauer oder Charisma. Hinzu kommen zahlreiche Perks und Traits, passive Eigenschaften, die uns nicht nur Vor-, sondern auch Nachteile bringen. Alle Fähigkeiten und Statistiken studieren wir bequem per Pip-Boy, einem tragbaren Computer, der Jahre später mit *Fallout 3* zum Kultelement der Reihe werden sollte.

ZENSUR: KÜRZUNGEN IM ÖDLAND

Die *Fallout*-Reihe musste in Deutschland traditionell Federn lassen.

Schon das erste *Fallout* wurde in mehreren Ländern, darunter Deutschland, gekürzt. Das betraf nicht nur die derben Splattereffekte, sondern auch die zweifellos fragwürdige Möglichkeit, auf virtuelle Kinder loszugehen, die sich als NPCs in Ortschaften herumtrieben. Auch wenn der Spieler nie dazu ermutigt wurde, ein Kind anzugreifen, war es aufgrund der offenen Spielmechanik zumindest möglich. Dass manche Behörde daran Anstoß nahm, sollte niemanden überraschen. Obwohl spätere Teile wie *Fallout 3* davon Abstand nahmen, wurden auch sie für den deutschen Markt um Splatter-Effekte gekürzt. Immerhin gibt's Licht am Ende des Zensurtunnels: *Fallout: New Vegas* ist mittlerweile ungeschnitten verfügbar und auch Teil 4 kommt uncut nach Deutschland.



Hierzulande gekürzt: Der Perk „Bloody Mess" sorgt dafür, dass Gegner praktisch immer in blutigen Animationen verenden.

Gameplay: taktisch, clever, blutig

Anders als die moderneren Serienableger setzt das erste *Fallout* noch auf 2D-Technik mit hübsch vorgerenderten Umgebungen aus einer isometrischen Perspektive, ähnlich wie seinerzeit *Diablo* oder *Baldur's Gate*. Im Gegensatz zu Blizzards Beutehatz ist *Fallout* aber ein klassisch-gemächliches Taktik-Rollenspiel, das ohne Echtzeit-Hektik auskommt. Über ein Kontextmenü lassen sich außerdem zahllose Objekte in der Umgebung detailliert untersuchen, ähnlich wie in einem Adventure. Das sorgt einerseits für Spieltiefe, steuert sich andererseits aber auch so umständlich, dass *Fallout* aus heutiger Sicht veralteter rüberkommt, als es eigentlich sein müsste. Abgesehen vom klobigen Interface ist das Gameplay nämlich immer noch erstaunlich solide und spaßig! So laufen die Kämpfe nach einem Rundenprinzip ab, in dem Aktionspunkte bestimmen, welche Manöver wir in unserer Phase ausführen dürfen. Ein Fausthieb kostet beispielsweise mehr Punkte als ein gezielter Speerwurf – so müssen wir Runde für Runde planen und taktieren. Auch Begleiter können wir anheuern, etwa den treuen Köter Dogmeat, der uns in Gefechten zur Seite steht. Ein cooles Detail des Kampfsystems ist außerdem die Möglichkeit, Körperteile der Gegner gezielt anzuvisieren. Zusammen mit den vielfältigen Nah- und Fernkampfwaffen, den Skills und Perks sowie der vielen Ausrüstung, die man erbeuten kann, bietet *Fallout* ordentlich Tiefgang. Und Blut! Aus heutiger Sicht mag *Fallout* recht harmlos wirken, vor 18 Jahren galt es aber als ausgesprochen düster und brutal! Die deftigen Splatter-Effekte in den Kämpfen lassen sich sogar auf die Spitze treiben, indem man den (spielerisch nutzlosen!) Perk „Bloody Mess" lernt – der sorgt dafür, dass Gegner besonders grausam abtreten.

FALLOUT 3



Entwickler: Bethesda Games Studios
Release: 2008
Plattform: PC, Xbox 360, PS3

FALLOUT: NEW VEGAS



Entwickler: Obsidian Entertainment
Release: 2010
Plattform: PC, Xbox 360, PS3



Schon das erste *Fallout* bot die Möglichkeit, gegnerische Körperpartien gezielt anzugreifen. Bethesda entwickelte daraus für *Fallout 3* das großartige V.A.T.S.-System.

Zig Umgebungsdetails dürfen wir wie in einem Adventure untersuchen. Sämtliche gesammelten Informationen wandern in dieses Textfenster.

Rundentaktik: Action Points (AC) bestimmen, wie viele Aktionen wir pro Zug ausführen dürfen.

Ein Klick auf den Skilldex-Button öffnet diese Fähigkeiten-Übersicht. Abhängig von unserer Skillung bieten sich uns unterschiedlichlichste Herangehensweisen, um NPCs zu überzeugen, Türen zu öffnen, Quests zu lösen oder Gegner zu überlisten.



Zwischen Vault und Porno-Set

Fallout entpuppt sich zwar nicht als Kassenschlager, verkauft sich aber ordentlich und erntet tolle Kritiken. Darum soll eine Fortsetzung her! Interplay bündelt hierzu das Entwicklerteam, das schon den ersten Teil gestemmt hatte, unter neuem Namen: Die Black Isle Studios waren geboren! Sie sollten später noch PC-Klassiker wie *Planescape: Torment* und *Icewind Dale* erschaffen. Zunächst steht für das Team aber *Fallout 2* auf dem Plan, das nach einer rekordverdächtig kurzen Entwicklungszeit schon 1998, also nur ein Jahr später, erscheinen sollte. Da ist es auch kein Wunder, dass man echte Neuerungen mit der Lupe suchen muss: *Fallout 2* verwendet die gleiche Technik, den gleichen Look, die gleiche Spielmechanik wie sein Vorgänger. Die Story setzt 80 Jahre nach dem ersten Teil ein: Als Nachkomme des Helden aus *Fallout* ist es unser Job, die sagenumwobene Vault 13 aufzuspüren und ein G.E.C.K.-Tool zu bergen, mit dem sich eine Art Paradies erschaffen lassen soll. Nicht nur die Handlung folgt damit vertrauten Pfaden, auch spielerisch bleibt fast alles beim Alten. Neue Perks, Waffen, Outfits sowie ein neues Ruf-System vertiefen aber immerhin die bekannte Mechanik. *Fallout 2* fällt jedoch durch ein ganz anderes Thema auf – nämlich Sex. Es mag heutzutage wenig aufregend erscheinen, doch in den späten 90er-Jahren war Sex in Computerspielen eine absolute Seltenheit! So können wir in *Fallout 2* zum Beispiel gleichgeschlechtliche Ehen schließen, mit Prostituierten anbandeln oder an einem Porno-Casting teilnehmen und uns zum viel gefragten Star hochrammeln. Es gibt sogar einen speziellen Kamasutra-Perk, der es unserer Spielfigur – wahlweise männlich oder weiblich – besonders einfach macht, andere Charaktere in die Kiste zu kriegen. Nebenbei schlägt *Fallout 2* aber auch ernste Töne an, Themen wie Drogensucht oder Sklaverei finden ebenso ihren Platz in der Story wie der typisch schwarze Humor. Alles in allem: klasse!

Spin-off für Taktiker

Erst drei Jahre später sollte Interplay ins Ödland zurückkehren, jedoch nicht mit einem neuen Teil der Hauptserie, sondern mit dem Spin-off *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (2001). Das Spiel entsteht nicht bei den Black Isle Studios, sondern bei dem weitestgehend unbekannten australischen Studio Micro Forté. Statt einer großen Spielwelt, die wir in beliebiger Reihenfolge erkunden dürfen, erwarten uns in diesem Ableger „nur" in sich geschlossene Schlachten, in denen wir eine Kampftruppe der fiktiven *Brotherhood of Steel* steuern. Das Kampfsystem wurde dafür stark erweitert. Wie gewohnt müssen wir aber wieder mit Aktionspunkten haushalten, um Manöver durchzuführen. Unser Team ist dabei nicht fest vorgegeben, sondern darf frei zusammengestellt werden. So können sich uns neben Menschen auch Ghule, Supermutanten, Hunde, Roboter oder sogar Todeskrallen anschließen – Letztere sind gewaltige reptilienartige Kreaturen mit dämonischem Aussehen. Selbst für *Fallout*-Verhältnisse ziemlich schräg! Erstmals in einem Spiel der Reihe ist es zudem möglich, per Multiplayer mit anderen Spielern in kompetitiven Schlachten die Postapokalypse aufzumischen. Anders als in den beiden bisherigen Hauptteilen sind wir hier außerdem nicht in Kalifornien unterwegs, sondern erforschen die verwüstete Metropole Chicago mitsamt umliegendem Ödland. Die linear erzählte Story: Als neues Mitglied bei der Bruderschaft ist es im Jahr

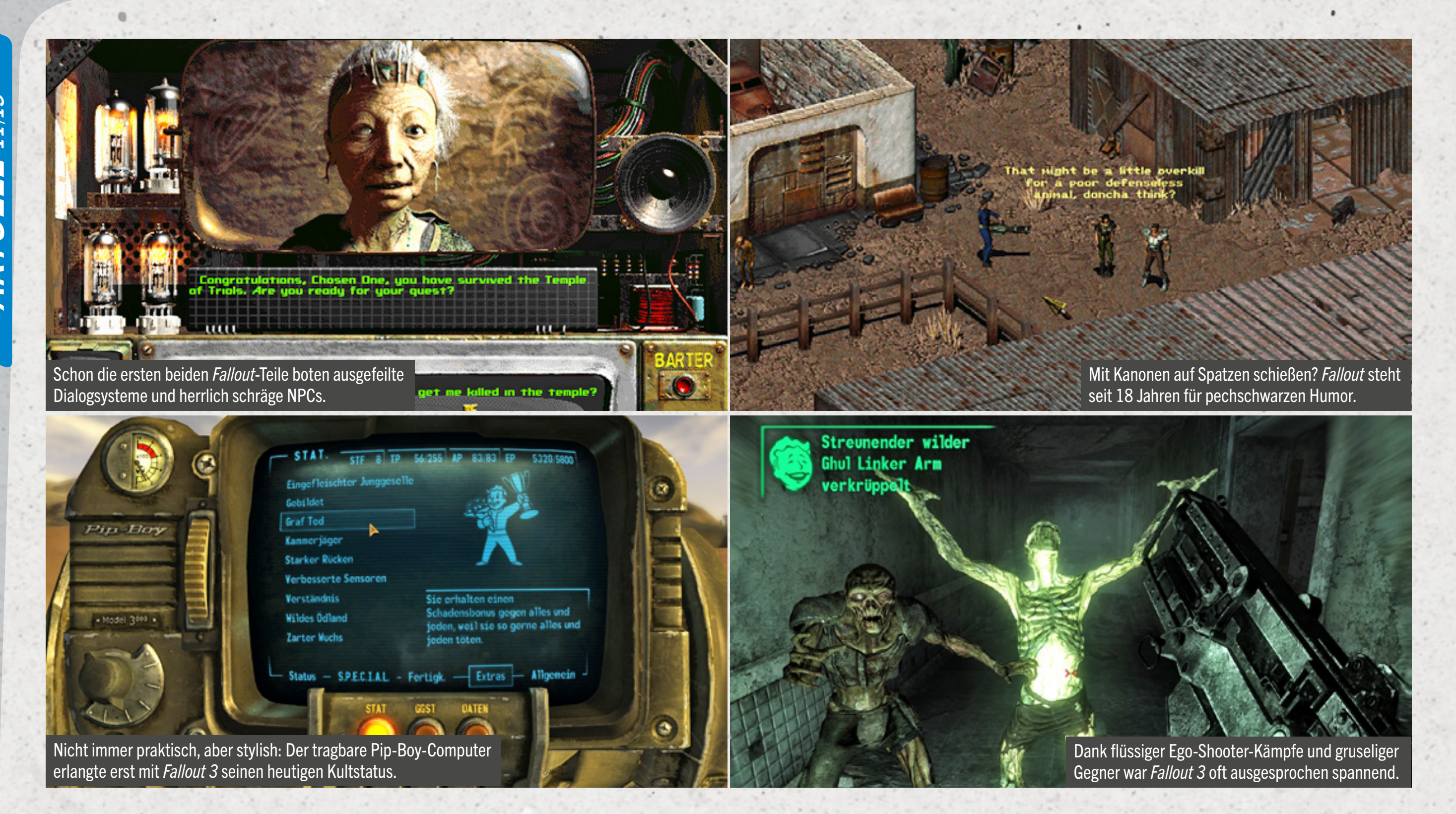


FALLOUT SHELTER

Entwickler: Bethesda Game Studios
Release: 2015
Plattform: iOS, Android

FALLOUT 4

Entwickler: Bethesda Game Studios
Release: 10. November 2015
Plattform: PC, PS4, Xbox One



Schon die ersten beiden *Fallout*-Teile boten ausgefeilte Dialogsysteme und herrlich schräge NPCs.

Mit Kanonen auf Spatzen schießen? *Fallout* steht seit 18 Jahren für pechschwarzen Humor.

Nicht immer praktisch, aber stylish: Der tragbare Pip-Boy-Computer erlangte erst mit *Fallout 3* seinen heutigen Kultstatus.

Dank flüssiger Ego-Shooter-Kämpfe und gruseliger Gegner war *Fallout 3* oft ausgesprochen spannend.

2197 unsere Aufgabe, gemeinsam mit unserem Team die Vault 0 in den Rocky Mountains zu finden. Dort soll eine Technologie versteckt sein, mit der die Überlebenden des Ödlands eine neue Zivilisation aufbauen könnten. Doch die neue Ausrichtung vom Rollen- zum Taktikspiel gefällt nicht jedem: *Fallout Tactics* erntet bei seinem Release 2001 zwar solide Kritiken, findet aber weniger Käufer als die beiden Vorgänger. Die Pläne einer Fortsetzung werden darum wenig später von Interplay verworfen.

Das Ende einer Ära

Stattdessen konzentriert man sich bei den Black Isle Studios wieder auf die Entwicklung eines echten Nachfolgers, nachdem ihr vorheriges Projekt – das nie veröffentlichte *Baldur's Gate 3* – ebenfalls von Interplay eingestampft worden war. Das inoffizielle *Fallout 3* bekommt den Codenamen *Van Buren* verpasst, setzt erstmals auf eine neue 3D-Engine und soll die Marke mit neuen Spielelementen wie Fahrzeugen mächtig voranbringen. Allerdings wird das weit fortgeschrittene Projekt im Jahr 2003 eingestellt, da sich Interplay gezwungen sieht, sein PC-Entwicklungsteam aufgrund schwerer Finanznöte größtenteils zu entlassen. 2004 veröffentlicht Interplay stattdessen den selbst entwickelten Konsolenableger *Fallout: Brotherhood of Steel* für Playstation 2 und Xbox. Im krassen Gegensatz zu den PC-Vorgängern bietet dieser Teil in erster Linie actionlastige Echtzeit-Gefechte aus der Draufsicht, eine lineare Handlung und ein stark vereinfachtes Charakersystem. Der Spieler wählt zu Beginn aus einem von sechs Helden. Eine Party gibt es nicht, dafür aber einen Koop-Modus (den wohl kein Mensch gebraucht hätte).

Die Rechnung geht nicht auf: Das simple Hack&Slay-Spielprinzip enttäuscht nicht nur *Fallout*-Fans, auch für sich betrachtet ist *Brotherhood of Steel* allenfalls mittelmäßig. Es gilt bis heute als Tiefpunkt der *Fallout*-Serie, seine schwache Story wird daher auch nicht als Kanon betrachtet. Der Nachfolger *Fallout: Brotherhood of Steel 2*, dessen Entwicklung schon vor dem Release des ersten Teils begann, wird kurzerhand eingestampft. Noch im gleichen Jahr folgt dann der bislang dramatischste Einschnitt für die gesamte *Fallout*-Marke: Bethesda Games Studios erwirbt von Interplay die Rechte, ein offizielles *Fallout 3* umzusetzen – und beginnt, das Projekt von Grund auf neu zu entwickeln.

◀ Mutiertes Viehzeug macht das Ödland unsicher – die Radscorpions erreichen locker die Ausmaße eines Kleinwagens.

Bethesda und die Wiedergeburt

Vier Jahre lang werkeln die Bethesda-Entwickler an ihrer Vision von *Fallout 3*. Informationen sickern während dieser Zeit nur spärlich durch. Etwa dass in der Tradition früherer Bethesda-Titel erneut die Gamebryo-Engine zum Einsatz kommt, die eine gigantische, völlig offene Sandbox-Spielwelt wie zuletzt in *Oblivion* auf den Bildschirm zaubern soll. Dann die Schock-Nachricht für *Fallout*-Fans: Im dritten Teil ist der Spieler nun in der Ego- oder Verfolgerperspektive unterwegs, Kämpfe laufen in Echtzeit wie in einem Actionspiel ab! Was aus heutiger Sicht großartig funktioniert, sorgte 2007 noch für lange Gesichter bei einigen Fans, die sich ein klassisches *Fallout* gewünscht hatten. Um aber den krassen Bruch mit *Fallout*-Traditionen abzumildern, denkt sich Bethesda das V.A.T.S.-System aus. Damit lässt sich das Kampfgeschehen auf Knopfdruck einfrieren, was dem Spieler alle Zeit der Welt gibt, um Trefferzonen der Gegner anzuvisieren. Als Schauplatz wählt Bethesda Washington D.C., wodurch den Autoren massenhaft spannender Stoff aus der US-Geschichte zur Verfügung steht.

Trotz teils starker Fan-Kritik hält Bethesda an seinem Konzept fest – zum Glück! Bei seinem Release im Oktober 2008 schlägt *Fallout 3* nämlich ein wie eine Atombombe: Mit großartiger Spieltiefe, tollen Quests, vielen Entscheidungen, pechschwarzem Humor und motivierendem SPECIAL-Charaktersystem räumt es einen Spiel-des-Jahres-Award nach dem nächsten ab.

Fallout 3: Ein moderner Klassiker

Ach, die vielen Erinnerungen! Etwa an den großartigen Einstieg, der mit unserer Geburt in der Vault 101 beginnt, uns dann vom Säugling zum Teenager heranwachsen lässt, bis wir schließlich in die atomar verstrahlte Einöde entlassen werden. Witzig, clever, unheimlich atmosphärisch! Oder an das lauschige Dörfchen Megaton, in dem wir uns häuslich einrichten dürfen – oder das wir alternativ vom nahegelegenen Tenpenny-Tower kurzerhand pulverisieren. Oder die gruseligen, verwahrlosten Vaults, in denen uns Ghule aus dem Dunkel angreifen. Was haben wir mitgefiebert! *Fallout 3* steckt voller denkwürdiger Momente, sie aufzulisten, würde ganze Hefte füllen. Perfekt ist das Spiel trotzdem nicht! So kritisieren wir im Test die zu niedrige Levelgrenze oder das Ende der Hauptquest, das es unmöglich macht, danach weiterzuspielen. Solche Schnitzer wetzt Bethesda erst in den kommenden Monaten mit Add-ons aus, darunter die Erweiterung *Broken Steel*, die das Levelcap anhebt und die Story ausbaut.

New Vegas: Das XXL-Zwischenspiel

Nach dem Erfolg von *Fallout 3* stürzt sich Bethesda auf die Entwicklung von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, das aber erst 2011 ein Riesenhit werden soll. *Fallout*-Fans kommen dafür schon früher auf ihre Kosten: Unter der Aufsicht von Bethesda veröffentlicht Obsidian Entertainment im Jahr 2010 die Auftragsarbeit *Fallout: New Vegas*. Der Clou daran: Obsidian wurde 2003 von ehemaligen Angestellten

APOKALYPSE ABGESAGT: DIE GECANCELTEN FALLOUT-SPIELE

Gleich mehrere Ableger der *Fallout*-Serie – sowohl Spin-offs als auch ein Hauptteil der Reihe – erblickten niemals das Licht der Welt. Wir stellen die wichtigsten Endzeit-Abenteuer vor, die dereinst geplant waren, und verraten, was sie eigentlich hätten sein sollen.

Van Buren/Fallout 3

Zweifellos das wichtigste Spiel in dieser Liste, denn *Van Buren* – das ursprüngliche *Fallout 3*, entwickelt von den Black Isle Studios – hätte das Konzept der beiden Vorgänger fortgesetzt. Das bedeutet: Anstatt aus der Ego- oder Verfolgerperspektive hätten wir das Geschehen weiterhin aus einer isometrischen Ansicht betrachtet. Eine brandneue Grafikengine hätte die Welt und Charaktere aber aufwendig in 3D berechnet. Das Kampfsystem wäre trotz des Schwerpunktes auf Rundentaktik erstmals auch in der Lage gewesen, Echtzeit-Angriffe zuzulassen. Auch einen kooperativen Mehrspielermodus hatten die Entwickler angedacht. Die Story hätte uns im Jahr 2253 im Südwesten der USA in die Haut eines Gefängnisinsassen gesteckt. Seine Aufgabe: die Pläne des verrückten Wissenschaftlers Viktor Presper zu verhindern, welcher die postnukleare Welt mit einem Virus von der Menschheit befreien will. Im heutigen *Fallout 3* sieht das alles natürlich deutlich anders aus. Als Bethesda im Jahr 2004 das Recht erwarb, eigene *Fallout*-Spiele zu entwickeln, wurde *Van Buren* (der Arbeitstitel bezieht sich übrigens auf Martin Van Buren, den achten Präsidenten der USA) eingestampft. Dabei war das Spiel zum diesem Zeitpunkt schon weit in der Entwicklung fortgeschritten. Viele alteingesessene Fans trauern „ihrem“ *Fallout 3* noch heute nach. Immerhin: Mit *Wasteland 2* bekamen sie erst im letzten Jahr ein schönes Trostpflaster.



Fallout Extreme

Erst 2010 wurde bekannt, dass Interplay insgeheim an einem weiteren Projekt im *Fallout*-Universum gearbeitet hatte, und zwar schon zehn Jahre zuvor: Das Spiel mit dem Arbeitstitel *Fallout Extreme* war 2000 bei Interplays internem Studio 14 Degrees East in Entwicklung, allerdings nur wenige Monate lang. Damit kam das Spiel nie über die Konzeptphase hinaus. *Fallout Extreme* sollte ein teambasierter Taktiktitel auf Basis der Unreal-Engine werden, spielbar aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive. Der Spieler hätte ein vierköpfiges Team aus Spezialisten durch verschiedenste, eng verknüpfte Kampfeinsätze geführt. Neben taktischem Tiefgang und RPG-Elementen sollte das Spiel auch leichte Shooter-Einflüsse bieten.

Fallout Online/Project V13

Streng genommen dürfte das Spiel gar nicht in dieser Liste auftauchen. Denn offiziell ist es gar nicht gecancelt! Als Bethesda 2004 die Markenrechte an *Fallout* kaufte, war es Interplay durch eine Vertragslücke weiterhin möglich, an einem MMO-Ableger der Reihe zu arbeiten. Ein Online-Spiel im *Fallout*-Universum hatte Interplay zuvor schon häufig angedeutet. Viele Gerüchte schwirrten in den Monaten nach Bethesdas Markenerwerb durch das Internet, doch erst Jahre später machte Interplay die Entwicklung von *Fallout Online* tatsächlich offiziell. Mit diesem Schritt war Bethesda aber ganz und gar nicht glücklich, schließlich hatte man inzwischen eigene, große Pläne mit der Reihe. Es folgten langwierige Rechtsstreitigkeiten, bis Bethesda 2012 schließlich auch die Rechte an einem *Fallout*-Online-Spiel erwarb. Unter dem Projektnamen *V13* arbeitet Interplay weiterhin an seinem postapokalyptischen RPG, musste dazu aber sämtliche Verweise auf *Fallout* entfernen.



Fallout: Brotherhood of Steel 2

Schon bevor das konsolenexklusive *Fallout: Brotherhood of Steel* überhaupt im Laden stand – und dort auf mäßige Verkaufszahlen sowie durchwachsene Kritiken stieß –, arbeitete Interplay bereits an der offiziellen Fortsetzung. 2004 geriet die Firma jedoch in so ernste Finanzschwierigkeiten, dass man sich gezwungen sah, bei dem schon sehr weit entwickelten Endzeit-Abenteuer kurzerhand den Stecker zu ziehen. Dabei hätte es wohl einige interessante Einblicke in einen weiteren *Fallout*-Titel erlaubt, der niemals das Licht der Welt erblickte: Nachdem *Van Buren* schon ein Jahr vorher gecancelt wurde, brachten die Entwickler kurzerhand Gameplay-Elemente sowie Teile der Handlung aus *Van Buren* in *Brotherhood of Steel 2* unter. Wie sein Vorgänger sollte das Spiel auf der *Dark Alliance*-Engine aufbauen und eine verfeinerte Spielmechanik bieten.

der Black Isle Studios gegründet, darunter Chris Avellone, der schon an *Fallout 2* beteiligt war. Und so finden sich einige Ideen des eingestellten *Van Buren* in *Fallout: New Vegas* wieder. Etwa die verfeindeten Fraktionen New California Republic und Ceasar's Legion, denen sich der Spieler anschließen kann. Der Plot um den Sündenpfuhl New Vegas ist zwar nicht so persönlich wie in *Fallout 3*, bietet aber enorme Entscheidungsfreiheit und mündet unter anderem in einer packenden Schlacht um den Hoover Dam. Die Spielwelt rund um die Mojave-Wüste ist allerdings nicht so glaubhaft und stimmungsvoll wie im Vorgänger, da kann Obisidian leider nicht an Bethesda anknüpfen. Spielerisch ähnelt *New Vegas* eher einer riesigen Luxus-Mod als einer Neuentwicklung, Obsidian fügt aber viele Verbesserungen hinzu. Etwa ein komplexeres Begleitersystem, Munitionstypen, Traits und vor allem einen Hardcore-Modus, der das Spiel deutlich knackiger und realistischer macht. Auch *New Vegas* wird mit mehreren Add-ons erweitert und bis heute von einer aktiven Modding-Community gepflegt.

Fallout 4: Im Hier und Jetzt

Fünf Jahre lang bleibt es nun ruhig um die Marke *Fallout*. Erst am 3. Juni 2015 – nur sechs Monate vor seinem Release! – kündigt Bethesda die Fortsetzung *Fallout 4* an. Die soll neben schönerer Optik und einer gigantischen Welt auch verbessertes Gunplay, eine aufwendig vertonte Story und komplexe Crafting-Systeme bieten. Um die Wartezeit zu versüßen, veröffentlicht Bethesda am 14. Juni *Fallout Shelter* für iOS (später auch für Android). Das kostenlose Aufbauspiel, in dem wir einen eigenen Vault-Bunker errichten, begeistert in den ersten Stunden mit liebevollem Design und Witz, lässt langfristig aber Tiefgang vermissen. Trotzdem ein netter, kleiner Zeitvertreib!

Wasteland 2: Das Sequel im Geiste

Doch was ist mit den treuen Fans, die bis heute ihrem rundenbasierten *Fallout* nachtrauern? Nun, für sie gibt's zwar keinen klassischen Nachfolger im Retro-Stil, doch dafür etwas ähnliches Gutes: Mit *Wasteland 2* bekamen sie im letztes Jahr ein feines Endzeit-RPG serviert. Das Kickstarter-Projekt wurde von Brian Fargo ins Leben gerufen – dem gleichen Mann, der 1983 Interplay gegründet, das erste *Wasteland* mitentwickelt und somit *Fallout* geprägt hat. Und wer's lieber moderner mag, der merkt sich einfach den 10. November vor – den Releasetag von *Fallout 4*. ❑

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft Montreal
Termin: 1. Dezember 2015

Rainbow Six: Siege

Jede Figur verfügt über die Fähigkeit, sich mittels Enterhaken an Häuserwänden hochzuziehen oder abzuseilen. Ein sehr praktisches Gadget!

Von: Lukas Schmid

Kurz vor Release konnten wir mehrere Stunden lang in die verschiedenen Spielmodi von *Rainbow Six: Siege* hineinschauen.

Nun also doch: Nachdem in dieser Hinsicht lange Zeit Unklarheit herrschte, wissen wir jetzt, dass *Rainbow Six: Siege* über eine Einzelspieler-Komponente verfügen wird. Wer jedoch auf eine in eine Handlung eingebettete Kampagne gehofft hat, wird trotzdem enttäuscht sein, denn der „Situations" genannte Singleplayer-Part ist wenig mehr als ein umfangreiches Tutorial für die Mehrspielermodi. In insgesamt elf auf den diversen Maps angesiedelten Missionen macht uns das Spiel hier mit den verschiedenen Einheiten und Gameplay-Mechaniken des Schooters vertraut. Da muss etwa eine bestimmte Anzahl an Gegnern besiegt, eine Geisel aus einem schwer bewachten Gebiet extrahiert, eine Geisel vor Usurpatoren beschützt oder es müssen zwei Bomben gefunden und entschärft werden. Jede Aufgabe kann dabei in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden absolviert werden, zudem warten jeweils drei sekundäre Ziele wie „Verliere nicht mehr als 50 Prozent deiner Energie!" oder „Besiege Gegner X mit einem Kopfschuss!" auf uns. Diese Missionen sind durchaus kurzweilig, werden aber wohl kaum jemanden über längere Zeit motivieren.

Terroristen, überall Terroristen!

Mehr Potenzial dazu hat der aus den Vorgängern zurückkehrende, rein kooperativ ausgelegte PvE-Spielmodus „Terrorist Hunt": Mit maximal vier Mitspielern – wahlweise aber auch alleine – ziehen wir hier gegen teils mehrere Dutzend Terroristen in die Schlacht und entschärfen erneut Bomben oder befreien nach und nach die Map von der feindlichen Übermacht. Einzelgänger sehen hier kaum Land – schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sieht man sich häufiger von einer Gruppe Feinden überrumpelt, als einem lieb ist, und auf den höheren Stufen bedeuten ein, zwei Treffer bereits den virtuellen Tod.

Hide and Seek

Die letzte Spielvariante kennen alle Teilnehmer der kürzlich zu Ende gegangenen Beta des Spiels bereits: Im teambasierten PvP-Modus schlüpfen wir mit vier Mitstreitern abwechselnd in die Rolle der Bewacher oder der Angreifer. Wir müssen somit in der Bewacher-Rolle versuchen, das von uns kontrollierte Gebiet etwa mittels Stacheldraht, Booby Traps oder verbarrikadierten Eingängen zu verteidigen. Als Angreifer hingegen müssen wir auf unserem Weg zu einer gesuchten Geisel oder zweier Bomben versuchen, ebendiese Hindernisse zu überwinden. Keine Frage – hierbei handelt es sich um das Herzstück von *Rainbow Six: Siege.* Ein Gebiet mittels taktischen Teamplays erfolgreich gegen die feindliche Einheit zu beschützen oder die gegnerischen Barrikaden zu überwinden und am Ende siegreich dazustehen, das sorgt für ein sehr befriedigendes Gefühl und jede Menge



Die Außenareale werden abseits der frühen Angriffsphase kaum spielerisch genutzt.

Wenn's hart auf hart kommt, sollte man stets seine Teammitglieder in der Nähe wissen.

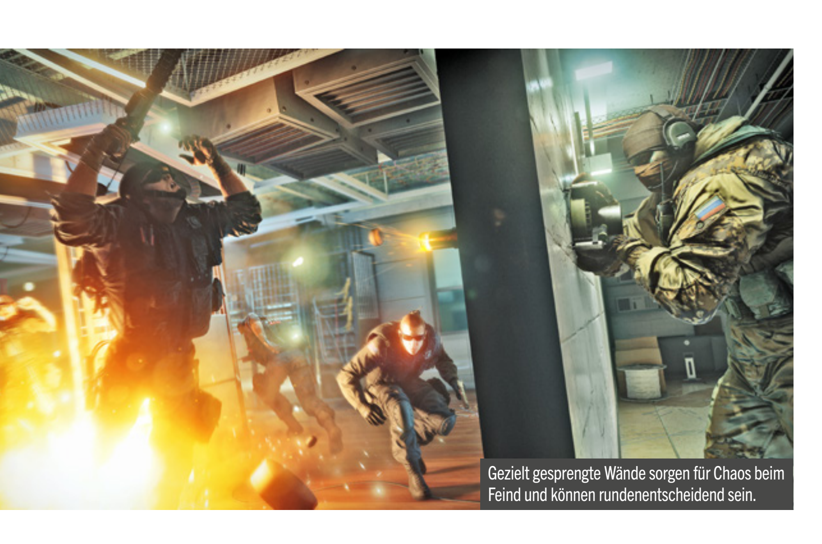
dynamische, kaum jemals gleiche Spielsituationen.

Fleißige Arbeitsdrohnen

Das generelle Gameplay bleibt dabei in allen verfügbaren Modivarianten gleich: Wir schlüpfen in die Haut diverser, mit individuellem Aussehen versehener Spezialisten, die etwa als Scharfschützen oder dank Schild als offensive Vorhut agieren. Je nachdem, ob wir verteidigen oder angreifen, stehen uns hierbei verschiedene Spezialfähigkeiten zur Verfügung. So etwa eine Bombe, die sich durch verbarrikadierte Wände fräst und Feinde auf der gegenüberliegenden Seite mit einem Schwadron Granaten überrascht, oder Giftgasbomben, mit denen wir als Verteidiger die Angreifer in eine üble Überraschung laufen lassen können. Als Angreifer verfügen wir zudem über die Möglichkeit – beziehungsweise im PvP-Modus über die Verpflichtung – vor dem Zugriff mittels kleiner, mobiler Drohnen die gesamte Map zu erforschen sowie Gegner und Missionsziele zu markieren. Überlebt eine Drohne ihren Einsatz, können wir sie anschließend etwa unter Möbeln verstecken und sie fortan bis zum Rundenende via Knopfdruck als drittes Auge verwenden. Eigentlich ein cooles Feature, vor allem im kompetitiven Modus, wo der Einsatz der Drohnen zeitlich stark begrenzt ist. In den anderen Spielmodi wird's aber öfters mal zur Fleißarbeit, weil man die Drohne fast zwingend nutzen muss, um erfolgreich zu sein. Minutenlange Drohnenfahrten verlieren recht schnell an Reiz.

Mit dem Gewehr durch die Wand

Ein Highlight sind hingegen die Maps, die wirklich hervorragend gestaltet sind und durch die großteils ziemlich verwinkelte Struktur perfekt für das auf taktisches, langsames Vorgehen ausgelegte Gameplay gemacht sind. Fünf Stück konnten wir bisher spielen, die uns etwa in ein Hafengebiet, nach Oregon, auf eine Landebahn oder ein deutsches Konsulat führten. Elf sollen es zum Release sein. Schön: Das sehr umfangreiche Zerstörungssystem, das uns große Teile der Levelstruktur ganz oder teilweise in seine Einzelteile zerlegen lässt, wirkt oftmals richtig spektakulär. Schade, dass einige Wände trotzdem anscheinend willkürlich auch dem härtesten Beschuss standhalten. Ebenfalls schade, dass die teils weitläufigen Außenareale der Maps wenig mehr sind als Deko – 99 Prozent des Gameplays finden innen statt. So viel Spaß *Rainbow Six: Siege* auch macht, muss es sich doch noch an mehreren Fronten beweisen. So sorgen die verfügbaren Spielmodi zwar für Laune, es sind aber recht wenige. Es wird sich zeigen, wie lange sie motivieren. Auch die Technik ist noch nicht das Gelbe vom Ei. Trotz einer nicht gerade herausragenden Grafik ruckelte es in der von uns gespielten – nicht finalen – Version des Spiels teils heftig. Entwarnung können wir hingegen bezüglich der Servertechnik geben: Auf Nachfrage versicherte uns der Game Designer, dass man für den Mehrspielermodus nicht auf Pear to Pear, sondern auf dedizierte Server setzen werde. ❑



Gezielt gesprengte Wände sorgen für Chaos beim Feind und können rundenentscheidend sein.



LUKAS MEINT

Vielversprechende Taktik-Schießerei mit Ecken und Kanten und einigen offenen Fragen

Dank des ebenso anspruchsvollen wie schnell verständlichen Gameplays und einiger cleverer Ideen könnte sich *Rainbow Six: Siege* zu einer echten Größe im Shooter-Genre entwickeln – mit Betonung auf „könnte". Einige Punkte bereiten mir nämlich bisher nämlich noch Sorgen, etwa die unausgereift wirkende Technik, die (bisher) geringe Vielfalt an Spielmodi sowie Spielelemente wie die Drohnenerkundungen, die auf lange Sicht etwas ermüdend ausfallen könnten. Richtig gut finde ich hingegen das extrem taktische Spielprinzip, das sowohl im kompetitiven als auch im kooperativen Modus ein Teamplay zwingend voraussetzt, die griffige Steuerung und das hervorragend gelungene Design der bisher präsentierten Maps. So oder so liegt es letztendlich aber natürlich an den Spielern, ob der Titel angenommen wird oder nicht; *Evolve* war trotz vieler positiver Qualitäten schließlich auch kein anhaltender Erfolg vergönnt.

NEU!

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

9,99 €/Monat*

Sparpreis für 12 Monate, danach 24,99 €/Monat.



Auf Wunsch mit **1&1 HomeServer:** WLAN-Modem, Telefonanlage und Heimnetzwerk in einem.









Der Modus Walker Assault, bei dem die Rebellen zwei AT-ATs aufhalten müssen, kam bei unseren Lesern am besten an.

STAR WARS: BATTLEFRONT

So lief die Beta

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 19. November 2015

Von: Peter Bathge

Sechs Tage lang wütete der Krieg der Sterne im Internet, neun Millionen Spieler ließen dabei die Blaster glühen. Wir waren mittendrin, für einen letzten Check vor dem Test.

Der größte Betatest in der Geschichte von Electronic Arts ging am 13. Oktober zu Ende. Mehr als neun Millionen Rebellen und Sturmtruppen hatten sich zuvor in den drei Modi Walker Assault, Drop Zone und Survival gegenseitig die Köpfe eingeschlagen. Entwickler Dice zieht ein zufriedenes Fazit: Gerade die so wichtige Server-Architektur hat den Härtetest erfolgreich bestanden. Obwohl gerade am PC ein Serverbrowser schmerzlich vermisst wurde, erfüllte das automatische Matchmaking seinen Zweck und ordnete Spieler souverän den laufenden Partien zu.

Imperiales Übergewicht

Bereits von Dice bestätigt: Beim großen Schlachttreiben auf dem Eisplaneten Hoth waren die Rebellen noch im Nachteil. So haben Spieler aufseiten des Imperiums Zugriff auf den kampfstarken AT-ST, die Gegenseite darf lediglich Abwehrtürme nutzen. Die haben eine langsame Schussfrequenz und können noch dazu von Sturmtruppen übernommen und gegen die Verteidiger gerichtet werden – unfair!

Mit zunehmender Spielzeit und besserer Absprache konnten sich in der Beta jedoch auch Rebellen-Teams Siegchancen ausrechnen. Wer sich das Artillerieschlag-Power-up so lange aufsparte, bis die zu bekämpfenden AT-ATs verletztlich wurden, brachte einen der Kampfläufer fast im Alleingang zu Fall. Zudem dauerte es in der Beta eine Weile, bis Rebellenpiloten die Kabelkanone des Snowspeeders unter Kontrolle bekamen. Damit können sie den riesigen Stahlmonstern wie im Film *Das Imperium schlägt zurück* die Beine zusammenbinden.

Streitfrage Gunplay

Viele Diskussionen gab es derweil über das Schussgefühl in *Star Wars: Battlefront*. Manch einem sind die Ballereien zu simpel, das Snipern aus großer Entfernung (ganz ohne Zoom, denn der bringt keine Präzisionsvorteile!) geht *Battlefield*-Veteranen auf den Keks. Auch am Spawn-System darf Dice nach Meinung vieler Spieler gerne noch arbeiten. So taucht man nach dem virtuellen Ableben im an Domination-Partien angelehnten Spielmodus Drop Zone oft weit entfernt vom Missionsziel wieder auf. Und bei Walker Assault steigt man schon mal hinter feindlichen Linien ins Geschehen ein.

Season Pass und DLC

EA und Dice gehen gestärkt aus der Beta hervor, das Interesse am Spiel scheint riesig. Zum Release am 19. November wird es daher wie erwartet auch einen Season Pass für künftige DLCs zu kaufen geben. Kostenpunkt: 50 Euro.

AUF HEFT-DVD



Videos zum Spiel

Beta nicht gespielt? Keine Sorge, wir haben knapp 30 Minuten Gameplay-Szenen auf die DVD gepackt!

- Alle Infos zum Beta-Start
- Das sind die Karten und Spielmodi der Beta
- So funktioniert der neue Modus Drop Zone
- So spielt ihr als Luke Skywalker oder Darth Vader
- Wie viel Hollywood-Atmosphäre steckt im Spiel?
- So funktioniert das Levelsystem
- Secrets und Eastereggs
- Bugs und andere Probleme
- Grafikvergleich: Minimale vs. maximale Details
- Grafikvergleich: PC/PS4/Xbox One

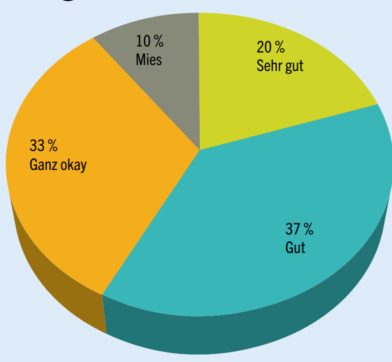
BETA-UMFRAGE: DAS MEINEN DIE LESER

Wir wollten auf PCGames.de im Rahmen einer Umfrage wissen: Was halten die Spieler von den Inhalten der Beta? 5.000 Online-Leser machten mit.

Obwohl das Fazit grundsätzlich positiv ausfällt, wünscht sich unsere Community unter anderem ein besseres Waffen-Feedback, der Rückstoß sollte spürbar sein. Ebenfalls auf der Wunschliste: Klassen und mehr Vielfalt bei der Charakterentwicklung. Die *Battlefront*-Beta würde diesbezüglich zu wenig Tiefgang bieten, nach wenigen Runden sei die Luft raus, beklagen sich diverse Nutzer. Die Vollversion soll weit mehr freischaltbare Items und Fähigkeiten enthalten.

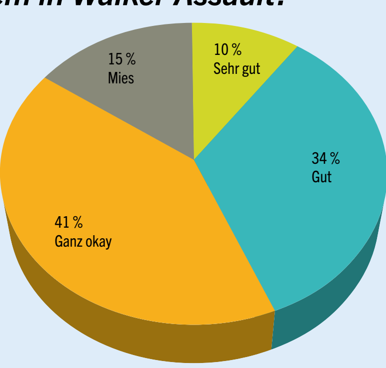
„Wie gefällt euch die Star Wars: Battlefront Beta insgesamt?“

Etwas mehr als die Hälfte der Umfrageteilnehmer ist zufrieden bis sehr zufrieden mit der Beta. Deutlich weniger, nämlich ein Drittel, gab an, dass die Beta sie in ihrer Absicht bestärkt habe, *Battlefront* gleich zum Release zu kaufen. Die überwiegende Mehrheit, insgesamt 70 Prozent der 5.000 Leser, ist sich noch nicht sicher oder schließt einen Day-One-Kauf kategorisch aus.



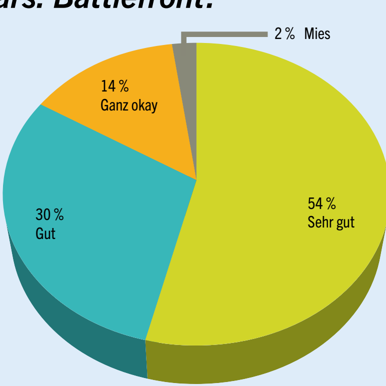
„Wie empfindet ihr die Spielbalance in der Beta, vor allem in Walker Assault?“

„Wenn ich über die halbe Karte Headshots mit dem Blaster verteile, weil ich auf sich bewegende Minipixel ziele, dann ist das Quark“, meint RoTTeN1234 im Forum. Viele Spieler sehen es ähnlich, halten Schussgefühl und Balance der Spielmodi für verbesserungswürdig. Leser Cicero zu Walker Assault: „Unfair gesetzte Spawn Points“, keine Rebellen-Fahrzeuge, „der Modus ist ‘broken’“.



„Wie gefällt euch die Atmosphäre in Star Wars: Battlefront?“

Satte 90 % finden Sound und Grafik von *Star Wars: Battlefront* gut bis sehr gut. Auch die Atmosphäre und das Mittendrin-Gefühl erhalten von allen Seiten Lob. Ein geteiltes Echo ruft die Entscheidung hervor, den Zugriff auf Fahrzeuge und Raumgleiter per herumschwebenden Power-ups zu regeln. Das störe die Stimmung gewaltig, so die Meinung einiger Umfrage-Teilnehmer.





Die dichte Filmatmosphäre macht nachweislich den größten Reiz von *Star Wars: Battlefront* aus.

PETER MEINT

„Simpel, unkompliziert, langweilig, kurzweilig: letztlich alles eine Frage der Zielgruppe.“

Das Team von Dice weiß genau, für wen es *Star Wars: Battlefront* entwickelt hat. Nicht für den *Battlefield*-Profi oder den Online-Migranten, der jedes Jahr die Baller-Community wechselt, wenn ein neuer Mehrspieler-Shooter die Händlerregale erreicht. Nein, es geht darum, den gewöhnlichen *Star Wars*-Fan von der Straße abzuholen, der vielleicht erst selten oder gar noch nie ein Videospiel von dieser Größe gespielt habt. Denjenigen, der sich wehmütig an die alte *Star Wars*-Trilogie erinnert und schon immer mal als Sturmtruppler Luke Skywalker niederstrecken, einen X-Wing steuern oder ein Speeder Bike durch die Wälder von Endor bugsieren wollte. Und natürlich ist *Star Wars: Battlefront* irgendwie auch ein Spiel zum Film. Nicht umsonst gibt es kurz nach Veröffentlichung einen kostenlosen Karten-DLC, der auf einem Planeten aus dem mutmaßlichen Kino-Highlight *Star Wars: Das Erwachen der Macht* spielt. Als leidenschaftlicher PC-Spieler kann ich aber jeden verstehen, der sich mehr von *Battlefront* gewünscht hat. Die Arcade-Ballereien mit ihrer unerreichten *Star Wars*-Atmosphäre sind toll anzusehen, keine Frage. Auch ich bin begeistert, wenn A-Wings über mir entlangzischen und Darth Vader neben mir Rebellen würgt. Doch die Beta offenbart noch so einige Schwächen, die hoffentlich bis zum Release beseitigt werden. Vor allem am Balancing und den Waffenunterschieden muss Dice noch schrauben. Selbst mit dem Blaster-MG ohne Zielfernrohr treffe ich auf Entfernung gefühlt zu oft, die kleine Handpistole DH-17 ist gefährlicher als das Standardgewehr. Ich hoffe außerdem, dass die restlichen Spielmodi ein paar Überraschungen bereithalten. Drop Zone ist mit seinen zu erobernden Rettungskapseln zwar nette Unterhaltung, aber nichts, was ich nicht auch bei *Call of Duty* kriege – minus Blaster. Hoffentlich vertraut Dice in der Vollversion stärker auf die Markenzeichen der *Star Wars*-Lizenz: Richtig große Schlachtgetümmel mit ikonischen Vehikeln wie in Walker Assault. Die Spielvariante Supremacy etwa sagt mir auf dem Papier schon viel mehr zu als die 16-Spieler-Infanterie-Gefechte von Drop Zone: eine Variante des aus *Battlefield* bekannten Conquest-Modus mit Raumschiffen, Walkern & Co. Schon die Beta hatte viele coole Szenen zu bieten, Spieler in aller Welt zeigten das Potenzial der trügerisch seichten Gefechte auf. Da wird ein Raumgleiter mit einem geworfenen Lichtschwert vom Himmel geholt oder ein Held unter den Hufen eines langsam dahinstampfenden AT-ATs begraben. So geht *Star Wars*! Das neue *Battlefront* wird aller Voraussicht nach nicht jeden Spielertyp zufriedenstellen, ergo scheinen Wertungen jenseits der 90 Spielspaßpunkte nach derzeitigem Stand unwahrscheinlich. Es wird aber wohl ein launiger Mehrspieler-Spaß für den Feierabend, der in kurzen Sessions mit Fremden und Freunden für so einige denkwürdige Momente sorgt. Auch auf die Gefahr hin, dass Hardcore-Spieler auf Dauer Komplexität vermissen. Zumindest eines der größten *Battlefield 4*-Sorgenkinder macht Entwickler Dice zum Launch im November aber wohl keine Probleme mehr: Server-Technik und Netcode der *Battlefront*-Beta machen einen ausgereiften Eindruck.

DIE SYSTEMANFORDERUNGEN:

Mindestens:
i3 6300T oder vergleichbar, 8 GB RAM, Geforce GTX 660/ Radeon HD 7850 (mit je 2 GB)

Empfohlen:
i5 6600 oder vergleichbar, 16 GB RAM, Geforce GTX 970/ Radeon R9 290 (mit je 4 GB)

MEHR **TECHNIK-INFOS** FINDET IHR AUF DER FOLGENDEN SEITE

Technik-Check zum Sternenkrieg

Grafisch und technisch ist *Star Wars Battlefront* voll auf der Höhe der Zeit. Wir zeigen, wie der Titel das Auge des Spielers verwöhnt und welche Hardware dafür nötig ist. **Von**: Frank Stöwer

Das technische Fundament des Mehrspieler-Shooters ist die Frostbite-3-Engine, die Dice für den Titel um modernste rendertechnische Finessen erweitert hat. Eine dieser Neuerungen ist das physikbasierte Rendering („Physically Based Rendering" – kurz PBR), welches das Wechselspiel zwischen Licht und Materialien mithilfe von physikalischen Gesetzmäßigkeiten berechnet. Für den äußerst authentischen *Star Wars*-Look der Raumschiffe, Waffen und der Spielwelt mit ihren Objekten wird dazu unter anderem eine Technik namens Photogrammetrie eingesetzt. Dabei werden Hunderte Fotos beispielsweise von den Filmrequisiten aus unterschiedlichen Winkeln gemacht und daraus sehr lebensnahe 3D-Objekte geschaffen. Zu den weiteren Technikhöhepunkten gehören die gerade beim Terrain sowie vielen Level-Objekten sichtbare ausgiebige Tessellation für einen höheren Geometriegrad und die per Parallax Mapping besonders plastisch wirkenden sowie hoch aufgelösten Oberflächen-Texturen. Auch bei der Kantenglättung gibt es Fortschritte: Die Multisampling-Kantenglättung (MSAA) ist zwar im Grafikmenü nicht mehr wählbar, dafür kann neben FXAA nun die neue und effektive, in der Beta jedoch nicht finale, temporale Kantenglättung (TAA) angewählt werden. Außerdem ist der altbekannte Auflösungsregler für spielinternes Downsampling wieder mit von der Partie und Upsampling wird ebenfalls unterstützt.

Wer bei einer Full-HD-Auflösung in den Genuss dieser optischen Leckerbissen kommen möchte, benötigt mindestens eine R9 280X/R9 380 oder GTX 770 mit 4 GB VRAM, um im Zusammenspiel mit einem flotten Vierkerner (wir testen mit einem auf 4,5 GHz getakteten Core i7-6700K) im Durchschnitt jenseits der 60-Fps-Marke zu liegen. Die neuere Geforce GTX 960 ist dagegen etwas zu schwach und garantiert nur eine Fps-Rate von 54 Fps (50 Min-Fps). Eine Geforce GTX 780 oder GTX 970 sorgen ebenfalls für absolut flüssige Mehrspieler-Gefechte mit über 60 Bildern pro Sekunde. In der WHQL-Auflösung von 2.560 x 1.440 fallen aber auch diese Karten unter die 60-Fps-Grenze. Hier empfehlen wir die Oberklassemodelle Geforce GTX 980 statt der Radeon R9 390X.

Da Dice die Engine von *Star Wars Battlefront* vorbildlich für Mehrkernprozessoren optimiert hat, läuft der Shooter bereits mit einem Mittelklassemodell in Kombination mit einer ausreichend leistungsstarken Grafikkarte optimal flüssig. Unsere Empfehlung: Der AMD FX-6300/FX-8350 oder Intels Core i7-2600K/Core i7-3770K (ältere CPU-Generation) respektive der Core i5-6600K (Skylake).

Star Wars Battlefront gehört zu den wenigen Titeln, für die der Entwickler 8 GByte Arbeitsspeicher als Minimum angibt und 16 GByte empfiehlt. Zu Recht, denn unsere Frametimes-Messungen mit nur 8 GByte RAM fallen deutlich schlechter aus als mit 16 GByte Speicher. Unspielbar ist der Titel aber auch mit 8 GByte Hauptspeicher nicht. Ihr müsst jedoch hin und wieder einen kleinen Ruckler hinnehmen. ❑

STAR WARS BATTLEFRONT BETA: MAXIMALE UND MINIMALE GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

GRAPHICS QUALITY: ULTRA (TEXTURQUALITÄT UND AO)



Bei maximalen möglichen Details glänzt *Star Wars Battlefront* mit sehr hoch aufgelösten Texturen, die dank Umgebungsverdunklung (Ambient Occlusion) und Parallax Mapping sehr plastisch wirken.

GRAPHICS QUALITY: LOW (TEXTURQUALITÄT UND AO)



Die Texturauflösung hat zwar abgenommen, trotzdem sieht die Pixeltapete noch ganz nett aus. Allerdings fehlen die durch Ambient Occlusion gerenderten Schatten sowie der anisotrope Texturfilter.

GRAPHICS QUALITY: ULTRA (MESH/TERRAIN QUALITY)



Da die erweiterte Frostbite-3-Engine ausgiebig Gebrauch von Tessellation macht, besitzt ein Großteil der Objekte einen sehr hohen Geometriegrad. So sehen sie realistisch und wenig kantig aus.

GRAPHICS QUALITY: LOW (MESH/TERRAIN QUALITY)



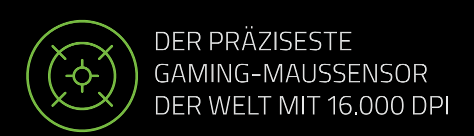
An den Felsen im Hintergrund ist schön zu erkennen, wie die Optik ausfällt, wenn keine Tessellation zum Einsatz kommt. Dank vereinfachter Geometrie sind keine Rundungen mehr zu erkennen.

Razer

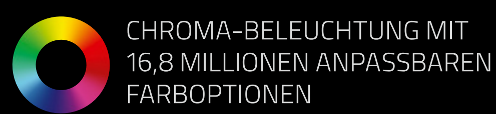
MAMBA TOURNAMENT EDITION



CONTROL. COMFORT. CUSTOMIZED.











Deus Ex: Mankind Divided

Von: Peter Bathge

Erstmals angespielt: Das vierte *Deus Ex* ist auf dem besten Weg, seinen Vorgänger in allen Belangen zu übertrumpfen.

„Don't fuck it up!" – Macht es nicht kaputt! So ermahnte Sheldon Pacotti, der Autor des ursprünglichen *Deus Ex*, die neuen Betreuer der Marke bei Eidos Montreal einst halb im Scherz. Urteilt selbst: Hat der mutige Serien-Neustart *Human Revolution* aus dem Jahr 2011 der Reihe geschadet? Oder sie erfolgreich zurück in die Köpfe der Spieler geholt? Egal, wie man die Arbeit der kreativen Kanadier letztlich bewertet, eins ist sicher: Mit dem Nachfolger *Mankind Divided* wird alles (noch) besser. Wir durften erstmals vorab in zwei Missionen des Action-Rollenspiels reinspielen und waren begeistert.

Der wohlwollende Blick zurück

Verfügbar war nur die PS4-Version von *Mankind Divided*, für die PC-Umsetzung ist mal wieder das niederländische Studio Nixxes verantwortlich. Nixxes hat bereits beim letzten *Deus Ex* sowie den Square-Enix-Spielen *Tomb Raider* und *Hitman: Absolution* gute Arbeit abgeliefert. Deshalb machen wir uns um die Technik keine Sorgen, zumal die neue Dawn-Engine bereits auf Konsolen einen deutlichen Fortschritt in Sachen Detailgrad ermöglicht. Mehr dazu und zur Cyberpunk-Story rund um Protagonist Adam Jensen gab es bereits in Ausgabe 06/15 zu lesen.

Die Gameplay-Demo führte uns zuerst nach Dubai, wo Adam Jensen zu Spielbeginn eine von Waffenhändlern übernommene Hotel-Bauruine erkundet. Auf Wunsch gibt es vorher ein zwölf Minuten langes Einstiegsvideo zu sehen, das die Ereignisse aus dem Vorgänger *Human Revolution* zusammenfasst und auch bei Neueinsteigern keine Fragen offen lässt. Einmal im Spiel, erinnert gleich die erste Szene an ein noch älteres *Deus Ex*. 15 Jahre zuvor war es J. C. Dentons Bruder Paul, der auf Liberty Island die entscheidende Frage stellte: Welche Waffe möchte der Protagonist mitnehmen? Scharfschützengewehr, Miniarmbrust oder Raketenwerfer? Die Antwort war ein erster Fingerzeig auf den Spielstil, den die Spieler in den kommenden Stunden verfolgen sollten. In *Mankind Divided* steht ihr vor einer ähnlichen Wahl: Jensens Vorgesetzter fragt ihn, ob er die Widersacher eher mit nicht tödlichen Waffen angehen oder auf fatale Blei-Injektionen setzen will. Und ob er denn lieber aus nächs-

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Termin: 23. Februar 2016

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel



Levels fallen größer aus als im technisch angestaubten Vorgänger, den Weg ins Theater blockieren keine Ladebildschirme.

ter Nähe agiert oder aus der Ferne zuschlägt. Dementsprechend gibt's eine andere Start-Bewaffnung. Eine schöne Anlehnung an das Original zum Jubiläum der *Deus Ex*-Serie und ein Sinnbild dafür, dass Entscheidungsfreiheit auch in *Mankind Divided* großgeschrieben wird.

Für jeden Spielertyp was dabei

Schleiche ich? Kämpfe ich? Versuche ich, mir durch klug geführte Gespräche einen Vorteil zu verschaffen? Oder mache ich irgendwas dazwischen? Beim Anspielen waren wir beeindruckt von der Art und Weise, wie frei die Levels gestaltet sind und wie viele Pfade Spielern offen stehen. Im Prag des Jahres 2029 mussten wir etwa in das Büro eines Syndikatchefs vordringen, der es sich mit seinen Handlangern in einem mondänen Theater gemütlich gemacht hatte. Wie wir dabei vorgingen, das überließ Eidos uns.

Also machten wir uns auf die Suche nach einem Weg hinein – und fanden einen, zwei, drei, vier, fünf! Langweilig: Sich durch die Vordertür ballern oder unsichtbar vorbeischleichen. Aber es geht auch anders: Ein Gerüst verspricht leichten Zugang zum Dach. Oben angekommen – erst den Scharfschützen aus dem Weg räumen! –, nehmen wir eine Kiste und bauen so eine behelfsmäßige Leiter, um von dort in eine Glaskuppel einzusteigen, die im Foyer hängt. Oder wir nutzen die (bei Beschuss explodierenden) Autos auf der Straße vor dem Theater als Deckung vor den neugierigen Blicken von Wachen und einem patrouillierenden Roboter, öffnen im richtigen Augenblick ein Fenster und gelangen so ins Innere. Oder wir aktivieren Jensens Röntgenblick, um eine Schwachstelle in der Mauer zu finden und uns dank spezieller Augmentation durchzuboxen. Ooooder wir verwenden eine der gefundenen Biocel-Batterien, um eine Hebebühne zu aktivieren und so wieder aufs Dach zu gelangen, um dort einen Lüftungsschacht hinabzurutschen und …

Ihr seht schon: Es gibt viel zu entdecken. Viele Routen, viele Möglichkeiten. Experimentierfreude wird belohnt, etwa als wir im Theater aufs Bühnengerüst steigen und die zahllosen Feinde weit unten einfach umgehen. Oder als wir über ein Terminal stolpern, es nach der bekannten *Human Revolution*-Methode im Minispiel hacken, anschließend alle Kameras abschalten und die Freund-Feind-Erkennung der Wachroboter deaktivieren. Und haben wir euch schon davon erzählt, wie wir durch Lüftungsschächte unter der Bühne gekrochen sind, einen Datenstick mit den Sicherheitscodes für mehrere verschlossene Türen gefunden haben und anschließend gemütlich ins Büro des Gangsterbosses spaziert sind? G-r-a-n-d-i-o-s!

Leise oder laut? Hauptsache cool!

Wir könnten ewig von den glaubwürdig gestalteten Levels schwärmen, die nicht wie Videospiel-Schläuche, sondern wie echte Bauwerke wirken und für jede Fähigkeiten-Kombo und jeden Spielertyp mindestens einen Pfad zum Ziel bieten. Aber dann könnten wir nicht erzählen, wie gut es sich in *Deus Ex: Mankind Divided* anfühlt, den Kampf zu suchen! Klar, *Deus Ex* setzte schon immer einen Fokus auf intelligentes und zumeist lautloses Vorgehen. Aber es ist doch beachtlich, dass Eidos Montreal nicht nur diesen Aspekt geradezu meisterhaft hinbekommen hat, sondern nach den hüftsteifen Gefechten aus *Human Revolution* auch eine spaßige Shooter-Komponente entwickelt hat. Und diesmal gibt es für den Baller-Weg sogar vergleichbar viele Erfahrungspunkte wie für nicht tödliche Takedowns. Na endlich!

Mit aktivierter Titan-Augmentation steht Adam Jensen im Kreuzfeuer mehrerer Gegner und Roboter seinen Mann. Der einfache, jederzeit zugängliche, an die *Crysis*-Spiele erinnernde Waffen-Baukasten mit verschiedenen Muni-



Takedowns kosten wieder Strom. Ihr entscheidet, ob sie tödlich ausfallen oder Gegner bewusstlos zurücklassen.



Um Kameras oder Roboter aus der Entfernung zu hacken, absolviert ihr ein kurzes Reaktionsspielchen.

In Kämpfen geht jede Menge kaputt, kleine Bruchstücke, Papiere und Funken fliegen durch die Luft. Das lässt die Schusswechsel intensiver als im statischen *Human Revolution* wirken.

tionstypen, Anschraub-Optionen und Schussmodi lässt uns dynamisch auf wechselnde Situationen reagieren. Die Gamepad-Steuerung ist zwar noch nicht perfekt, aber gerade der schnelle Wechsel zwischen Waffen und Augmentationen funktioniert bereits reibungslos.

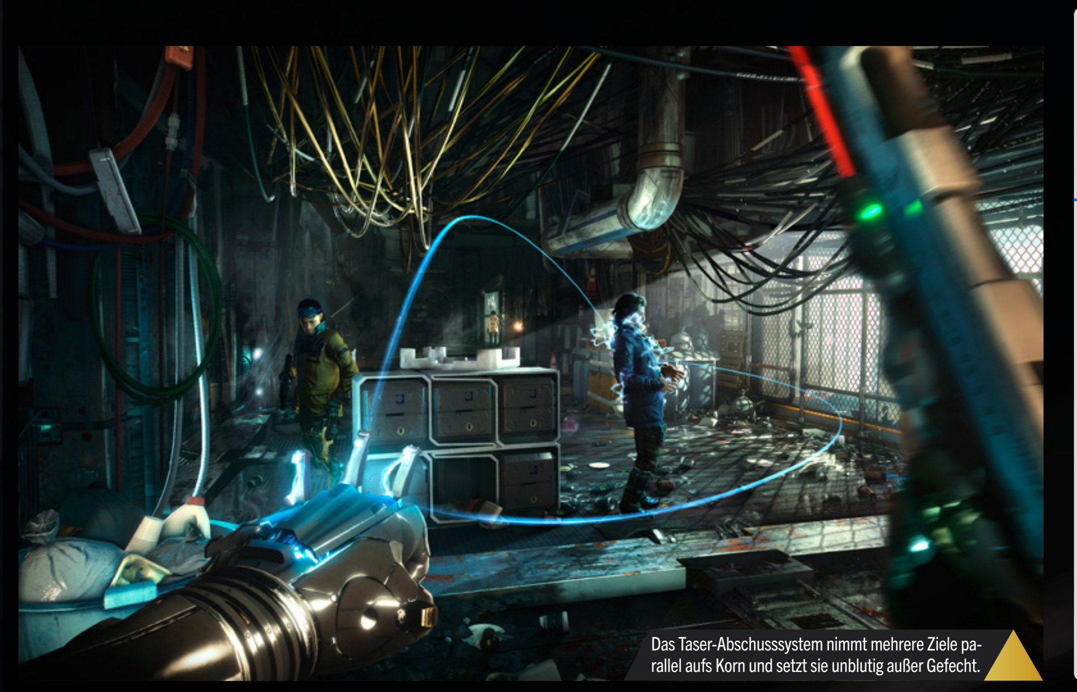
So ist dann auch der Übergang von unbemerktem Vorgehen zum Feuern aus allen Rohren angenehm flüssig. Derweil gibt es etliche Optionen für Leisetreter und solche Spieler, die ungern Pixelblut vergießen. Die meisten Augmentationen besitzen nämlich mehrere Upgrade-Pfade. Bei einigen wählt ihr aus, ob ihr Effekt tödlich ist – oder nicht. Der aus dem Vorgänger bekannte Typhoon-Angriff beispielsweise, bei dem Jensen Mini-Sprengladungen von sich schleudert, kann jetzt auch mit harmlosen Gasgranaten kombiniert werden. Wer es gerne etwas rabiater hat, nutzt die Nanoklingen. Jede davon ist ein halber Meter Stahl, der mit einem Affenzahn in Richtung Gegner katapultiert wird. Wer Adam richtig auflevelt, kann die Nanoklingen vor dem Abschuss aufladen, dann explodieren sie bei Kontakt.

All diese genialen Augmentationen haben eine Gemeinsamkeit: Ihr Einsatz sieht wahnsinnig lässig aus und wir als Spieler fühlen uns wie der reinste Technik-Heiland, der sich auf überlegene Weise durch die Gegnerhorden schnetzelt – oder ihnen aus dem Weg geht, ohne eine Spur zu hinterlassen. Unsichtbarkeit, Leisetreter-Augmentation oder die Möglichkeit, Kameras und Roboter aus der Entfernung zu hacken, lassen Stealth-Fans jubeln. Zudem hat sich Eidos Montreal den sogenannten Icarus Dash bei *Dishonored* abgeschaut, ein Kurzstreckenteleport. Mit dem kann sich Adam fix an schwer zu erreichende Orte befördern oder aus der Gefahrenzone verschwinden. Und genau wie in *Dishonored* lässt es sich auch an Kanten teleportieren, an denen sich Agent Jensen erstmals automatisch hochzieht.

Ganz wichtig: Damit es durch die vielen Augmentationen nicht zu einfach wird, ist deren Einsatz wieder durch Adams Energievorrat begrenzt. Der Strom wird neuerdings in einer Leiste ohne feste Unterteilungen angezeigt, eine eiserne Reserve regeneriert sich stets automatisch. Vorbei sind die Zeiten, als ihr exakt nachrechnen musstet, wie viele Batterie-Slots ihr für Takedowns verwenden dürft. Das ganze System wirkt durchdachter und weniger statisch.

Keine unnötigen Experimente

Wo sinnvoll, bleibt Eidos Montreal *Human Revolution* treu, ohne alles umzukrempeln. Doch *Mankind Divided* wirkt detaillierter, flüssiger, einfach besser. Nur eine von vielen Anpassungen: das Deckungssystem, durch das Jensen gewandt von einer hüfthohen Mauer zur nächsten huscht und Gegner nun auch aus der Deckung heraus per Takedown ausschaltet. Ob Adam den geschnappten Feind nur bewusstlos würgt oder ihn per Armklinge filetiert, das ist – ganz *Deus Ex* – allein eure Entscheidung. ❑


Das Taser-Abschusssystem nimmt mehrere Ziele parallel aufs Korn und setzt sie unblutig außer Gefecht.

PETER MEINT



„Überfällige Gleichberechtigung zwischen Ballern und Schleichen."

Erstaunlich, wie sich die neue Dawn-Engine auf den Spielspaß auswirkt! Die Levels bersten vor Krimskrams, den Adam aufnehmen und wegwerfen kann, um Gegner abzulenken. Animationsübergänge wirken fließend, Charaktere sehen lebendig aus und die prächtigen, großen Umgebungen punkten mit mehr Höhenunterschieden als im Vorgänger. Und dann dieses Gameplay! Der Wechsel zwischen Schleichen und Schießen hat mich begeistert und die coolen Augmentationen machen Adam Jensen zum „Badass". Egal ob er Gegner abmurkst oder sie nur ins Reich der Träume schickt. Dass es für beide Methoden endlich gleich viele Erfahrungspunkte gibt, eliminiert einen meiner größten Kritikpunkte an *Human Revolution*. Klasse!

RELEASE-TERMIN IN GEISELHAFT: DAS VORBESTELLER-FIASKO

Genau einen Monat hat sie Bestand gehabt. Die schöne neue Pre-Order-Welt, die sich Square Enix für *Deus Ex: Mankind Divided* ausgemalt hat.

Die Spieler haben gesprochen und Square Enix hat zugehört: Exakt 30 Tage nach der Ankündigung der für die USA geplanten „Augment Your Pre-Order“-Kampagne hat der Publisher das Projekt eingestampft. Je mehr Menschen vorab Geld für *Mankind Divided* auf den Tisch legen, umso mehr Belohnungen wie eine exklusive DLC-Mission wären freigeschaltet worden (siehe Bild unten). Allerdings hätten Vorbesteller nicht alle Extras bekommen, sie sollten sich etwa zwischen einer Novella und einem Artbook entscheiden. Als Krönung sollten Vorabkäufer vier Tage früher als der Rest in den Genuss des neuen *Deus Ex* kommen. Mit der implizierten Botschaft: Fleißig vorbestellen, sonst müsst ihr länger warten! Eine neue Dimension des Pre-Order-Wahnsinns. Das Echo in Medien und Fan-Foren war durchweg negativ, entsprechend eilig wurde zurückgerudert. Die Kurskorrektur passt zu einem Trend, der seit Jahren an Zugkraft gewinnt. Denn endlich begreifen viele Spieler, dass der Spruch „mit der Brieftasche entscheiden“ keine leere Phrase ist. Nein, wer Spiele kauft – oder besser: NICHT kauft –, kann Einfluss auf den Markt nehmen. Publisher sind Unternehmen, an erster Stelle steht da nun mal der Umsatz. Und genau der ist gefährdet, wenn die Produkte in Verruf geraten. Ist der Ruf erst einmal ruiniert, lebt es sich für Ubisoft, Electronic Arts oder Square Enix eben nicht ganz ungeniert. Die Pre-Order-Kampagne zum neuen *Deus Ex* drohte das eigentliche Spiel zu überschatten. Statt der Vorfreude auf ein allem Anschein nach hervorragendes Action-Rollenspiel landeten reihenweise kritische Kommentare von Fans und Medien in den Schlagzeilen. Ein Publicity-Desaster. Ihr seht: Die Meinung der Spieler ist von Bedeutung. Plattformen wie Facebook, Twitter oder Reddit geben potenziellen Kunden mächtige Werkzeuge in die Hand, um sich zu organisieren und Werbeversprechen von Unternehmen kritisch zu kommentieren. Heutzutage erreichen solche „Shitstorms“ in Rekordzeit die Ohren der Publisher, siehe etwa den Unmut über die PC-Fassung von *Batman: Arkham Knight*. Ergo: Es bringt was, seinem Ärger Luft zu machen! Indem Spieler Kritik formulieren, können sie so einfach wie nie zuvor in der Geschichte der Videospiele Einfluss nehmen. Noch besser ist es natürlich, wenn das Kaufverhalten ebenfalls entsprechend angepasst wird. Nur dann begreifen Spiele-Unternehmen ein für alle Mal, dass freche Vorbesteller-Aktionen und ein teures Überangebot von Schmalspur-DLCs bei PC-Spielern nicht gut ankommen.





Far Cry: Primal

Von: Lukas Schmid

Aus dem Himalaya in die Steinzeit: *Far Cry* wechselt die Epoche und tauscht Maschinengewehr gegen Pfeil und Bogen. Ein Erfolgsrezept?

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montréal
Publisher: Ubisoft
Termin: März 2015

Wir hatten uns ja schon fast gewundert, dass Jahresupdate-Experte Ubisoft nicht den Weg eines *Assassin's Creed* geht und beginnend mit Teil vier ab sofort jeden Winter ein neues *Far Cry*-Spiel auf den Markt wirft. Mit ein paar Monaten Verspätung ist es im Februar jetzt aber doch so weit. Apropos *Assassin's Creed*: Auch gestaltungstechnisch orientieren sich die Entwickler anscheinend bei den Meuchelmörder-Ausflügen und wechseln mit *Far Cry: Primal* die zeitliche Epoche: Von der Gegenwart geht es ab in die Steinzeit!

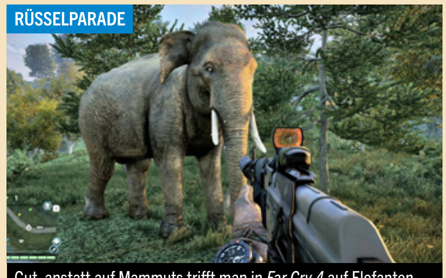
Freunde tot, Takkar traurig

Wir übernehmen die Kontrolle über Takkar, seines Zeichens Jäger und – wie es die Heldenlogik verlangt – einziger Überlebender seiner Jagdgruppe. Auf sich alleine gestellt, muss er in der Spielwelt Oros, in der das Gesetz des Stärkeren bestimmt, wer lebt und wer stirbt, seinen Mann stehen. Das klingt deutlich weniger komplex als die von zahlreichen Figuren getragenen, mittels ausufernder Dialoge vorangetriebenen und oftmals mit politischen Aspekten und Sozialkritik spielenden Handlungen der Vorgänger. An und für sich passt das ja auch in das urzeitliche, von einfachen Emotionen bestimmte Setting; trotzdem versprechen die Entwickler eine spannende Handlung voller interessanter Figuren. Nur allzu viel verraten haben sie im Rahmen der Ankündigung abseits der Prämisse eben noch nicht. So oder so scheint es, als würde die Spielwelt ohnehin wieder einmal die eigentliche Hauptrolle im Abenteuer einnehmen. Oros verspricht, die bereits stets toll gestalteten Gebiete der Vorgänger durch den Fokus auf die rohe, unberührte Natur der Areale noch einmal zu überflügeln. Mammutwälder, kaum bewachsene Taiga, gefährliche Sumpfgebiete und mehr sollen dafür sorgen, dass für ordentlich Abwechslung gesorgt ist. *Far Cry*, so die Entwickler, versetzte die Spieler schon bisher stets an die Grenzgebiete der menschlichen Zivilisation; mit *Primal* wollen sie nun ihre Interpretation des Ursprungs dieses Grenzgebiets gestalten. Bleibt bloß zu hoffen, dass dieses löbliche Unterfangen nicht durch das serientypische Übermaß an Sammelobjekten und sich wiederholenden Aufgabenstellungen zunichte gemacht wird.

WAS BLEIBT GLEICH, WAS ÄNDERT SICH?

Auch wenn *Far Cry: Primal* 12.000 Jahre in der Zeit zurückreist, weist es doch etliche Ähnlichkeiten zur Gegenwart des vierten Teils auf.

RÜSSELPARADE



Gut, anstatt auf Mammuts trifft man in *Far Cry 4* auf Elefanten. Aber hey, auch ohne Behaarung: Dickhäuter bleibt Dickhäuter!

SPIEL MIT DEM FEUER



12.000 Jahre nach *Primal* hat der Mensch das Feuer gezählt und fackelt damit fleißig unberührte Natur ab. Yay, Gesellschaftskritik!

HEIMWERKER



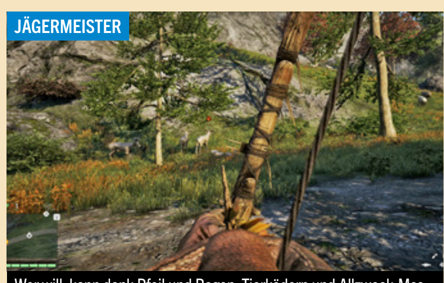
In *Primal* wird das bisher sehr simple Crafting-System der Reihe vermutlich deutlich ausgebaut – definitiv ein wichtiger Schritt!

TIERFREUND



In den Shangri-La-Abschnitten befehligen wir virtuos einen Tiger. Wir vermuten einen ähnlichen Ansatz auch für den Urzeit-Trip.

JÄGERMEISTER



Wer will, kann dank Pfeil und Bogen, Tierködern und Allzweck-Messer bereits Teil vier spielen wie Urururururururururopi anno dazumal.

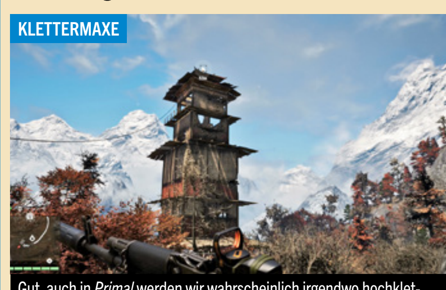
LAGERKOLLER



An und für sich unterhaltsam, waren die Lagereroberungen bisher etwas zu ausufernd. In überarbeiteter Form gibt es sie auch in *Primal*.

Genauso gibt es aber zahlreiche Elemente, welche in der historischen Urzeit vermutlich auch der spielerischen Vergangenheit angehören.

KLETTERMAXE



Gut, auch in *Primal* werden wir wahrscheinlich irgendwo hochklettern müssen, um die Karte aufzudecken – aber wohl nicht auf Türme.

WAFFENMEISTER



Nicht unbedingt die größte Stärke des Spiels, nahmen Schießereien mit Maschinengewehr und Co. bisher doch eine wichtige Rolle ein.

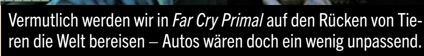
FREI WIE EIN VOGEL



Wenn die Entwickler nicht gerade einen auf Gandalf machen und Takkar auf Riesenvögel setzen, bleiben wir diesmal wohl am Boden.

LANDSTRASSENRASER





Vermutlich werden wir in *Far Cry Primal* auf den Rücken von Tieren die Welt bereisen – Autos wären doch ein wenig unpassend.

CLASH OF CULTURES



Far Cry verband bisher stets geschickt unberührte Natur mit Errungenschaften der modernen Zivilisation – jetzt heißt's: Natur pur!

GELD REGIERT DIE WELT



In einer Welt, in der das Geld noch nicht erfunden ist, wäre ein Währungssystem fehl am Platz. Ob wir trotzdem Handel treiben werden?

(Ur-)Zeit, zu jagen!

Generell verändert sich am zugrunde liegenden Spielprinzip der Reihe auch mit *Far Cry: Primal* nämlich nichts: Noch immer werden wir als einsamer Protagonist in eine riesige Welt geworfen, die wir aus der Ego-Perspektive erforschen und in der wir uns nach und nach zurechtfinden, für andere Figuren Aufträge erledigen und uns nach und nach vom Gejagten zum Jäger entwickeln – diesmal im wahrsten Sinne des Wortes. Als ausgebildeter Jäger hat Takkar den Helden-Vorgängern der Serie natürlich einiges voraus, Auseinandersetzungen mit wilden Bestien sollen ergo eine deutlich größere Rolle einnehmen als bisher. Wenn wir gegen Mammuts oder Säbelzahntiger antreten, soll sich das also nicht mehr wie das Abarbeiten einer Liste anfühlen. Wo wir früher Nashorn, Bär und Co. erlegten, um uns aus deren Fell lediglich größere Brieftaschen oder Munitionsbeutel zu bauen, soll das Crafting diesmal deutlich wesentlich variantenreicher und essenzieller für das Spielgefühl ausfallen. Wie genau die Basteleien aussehen werden, wurde noch nicht verraten, wohl aber, dass



In *Far Cry Primal* schlüpfen wir in die steinzeitliche Haut des erfahrenen Jägers Takkar.

Die Urzeitwelt Oros ist ein hartes Pflaster – Kämpfe zwischen Clans werden brutal geführt.

wir ab sofort für die Erstellung all unserer Waffen selbst verantwortlich sind. Das führt uns zu einer weiteren, durch das neue Setting bedingten Veränderung: Die riesige Waffenauswahl der Vorgänger ist Geschichte, ab sofort beschränken wir uns mit Todbringern wie Pfeil und Bogen, Steinmesser, Speer und Co. auf essenzielle Jagdutensilien, ergänzt um unsere Fähigkeiten als Fährtenleser und Fallensteller. Die teils ausufernden Schießereien der Vorgänger, bei denen wir etwa Camps einnehmen oder unser eigenes gegen feindliche Angriffe verteidigen mussten, gehören in ihrer bisherigen Art damit wohl auch der Vergangenheit an. Nicht die schlechteste Entwicklung – diese Passagen war bisher nur bedingt die Stärke der Reihe. Das heißt jedoch nicht, dass wir ab sofort nur noch gegen tierische Widersacher in den Kampf ziehen: Wir befinden uns in einer wilden Zeit und Rivalitäten unter den verschiedenen Stämmen von Oros verlangen auch weiterhin, dass wir unser Lager verteidigen sowie fremde Posten einnehmen.

Einsamer Urzeit-Abenteurer

Es bleibt abzuwarten, ob die Umsetzung all dieser Ideen wirklich so spannend gelingt, wie wir uns das erhoffen. Zuversichtlich stimmt uns, dass die Entwickler diesmal anscheinend wirklich bemüht sind, sich auf die Stärken zu konzentrieren, die *Far Cry* ausmachen – das Erforschen der Welt und die breite Palette an Aktivitäten. Ein Hinweis darauf ist die Tatsache, dass nach aktuellem Informationsstand keinerlei Mehrspielermodi in das Spiel integriert werden, also sowohl der ohnehin von kaum jemandem gespielte kompetitive Multiplayer als auch der Koop-Modus gestrichen wurden. Das mag den einen oder anderen Fan der Reihe stören, kann der Qualität der Kampagne aber aufgrund dadurch effektiv nutzbarer finanzieller und personeller Ressourcen aber nur zugutekommen.

Vielversprechender Steinzeitausflug

In den Internetforen dieser Welt wurde die Ankündigung von *Far Cry: Primal* geradezu euphorisch aufgenommen und tatsächlich könnten das quasi vollkommen unverbrauchte Setting in Verbindung mit den interessanten Gameplay-Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, das bisherige Glanzlicht der Reihe darstellen; die Steinzeit passt besser zu *Far Cry*, als man sich das vorgestellt hätte. Was zu tun bleibt, ist, aus alten Designfehlern zu lernen und die Stärken konsequent fortzuführen. Dann steht einem tollen Urzeit-Trip nichts im Weg. Yabba Dabba Doo! ❑

LUKAS MEINT



„Ein gewagter Schritt für eine Serie, die mit dem letzten Teil etwas auf der Stelle trat.“

Ganz so dramatisch, wie es das neue Setting vermuten lässt, dürften die Veränderungen in *Far Cry: Primal* im Vergleich zum vierten Teil gar nicht ausfallen: eine offene, gefährliche Spielwelt, ein Held, der sich den Widrigkeiten ebendieser stellen muss, und Interaktion mit Flora und Fauna gab es auch bisher schon. Trotzdem ist der neue Ansatz wirklich begrüßenswert, denn alleine der Verzicht auf klassische Waffen sowie der verstärkte Survival-Faktor versprechen, der Reihe dringend benötigte neue Impulse zu verleihen. Ob das Konzept aufgeht, muss sich erst beweisen – Fans der Vorgänger könnten sich zudem trotz des interessanten neuen Ansatzes verprellt fühlen. Ich zumindest freue mich schon auf prähistorische Jagdausflüge.



Die Fauna der Spielwelt ist tödlich – wer überleben will, muss sich ihr mutig stellen.



Dem bisher gezeigten Material nach werden Mammuts eine große Rolle im Spiel einnehmen.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Just Cause 3

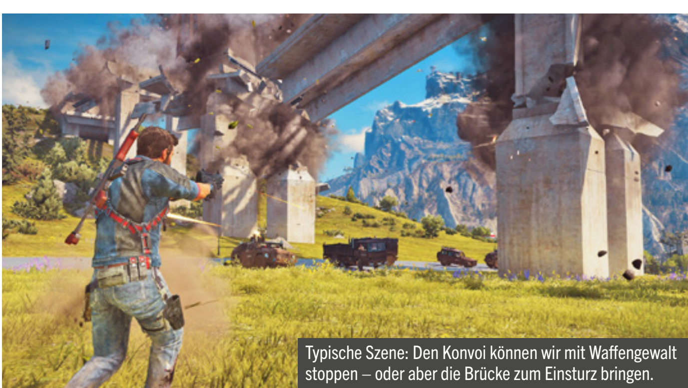
Von: Thorsten Küchler

Ordnung ins Chaos: So spielt sich die Story-Kampagne der Open-World-Revolte.

1000 Quadratkilometer: So gigantisch groß ist die Spielwelt von *Just Cause 3*. Zum Vergleich: Das komplette Berlin bringt es nur auf 892 Quadratkilometer. Allerdings ist der fiktive Mittelmeerstaat Medici dezent idyllischer als unsere vollgebaute Hauptstadt: Die Inseln erinnern mit ihren weißen Häuschen und blühender Vegetation stark an Griechenland. Trotzdem herrscht mieseste Laune bei der Bevölkerung: Denn Diktator Di Ravello hat das Land in seinem eisernen Griff und hortet einen mächtigen Rohstoff namens Bavarium. Letzteres klingt zwar nach Bayern, ist aber eine Art Metall, aus dem Medicis Rüstungsindustrie fiese Mordwerkzeuge bastelt. Und so ist es wieder mal an Rico Rodriguez und seinem alten Kumpel Mario, eine ganze Nation aus der Unterjochung zu befreien.

Probieren geht über Studieren
Zum Start der Story-Kampagne führt *Just Cause 3* alle seine Spielelemente behutsam ein. Das Tutorial dauert circa eine Stunde und ergibt durchaus Sinn, denn Rico Rodriguez ist ein besonderer unter den Open-World-Helden. Das liegt vor allem an drei genialen Gadgets: Fallschirm, Greifhaken sowie Wingsuit können jederzeit auf Knopfdruck aktiviert werden und sorgen für ein ganz eigenes Spielgefühl – vor allem in Sachen Fortbewegung. So schwebt man mit dem Fallschirm durch die Lüfte und nutzt den Greifhaken, um sich schnell nach vorne zu katapultieren. Der Wingsuit eignet sich indes perfekt für rasante Flüge durch enge Schluchten und die überraschende Annäherung an Feinde. Wer Ricos Werkzeuge beherrscht, kann ergo problemlos durch die komplette Spielwelt düsen, ohne auch nur ein-


Klassische Schießereien inszeniert Avalanche zwar ordentlich, aber nicht überragend – die Stärken des Spiels sind Ricos verrückte Gadgets.


Typische Szene: Den Konvoi können wir mit Waffengewalt stoppen – oder aber die Brücke zum Einsturz bringen.


Um eine Provinz aus der Umklammerung des Diktators zu befreien, müssen diverse Einrichtungen wie dieses Elektrizitätswerk eingenommen werden.


Je weiter der Story-Fortschritt, desto mächtiger die Bewaffnung der Rebellen – mit einer Minigun holt man schon mal locker feindliche Helikopter vom Himmel.

mal den Boden zu berühren oder eines der zahlreichen Fahrzeuge zu benutzen. Dennoch ist der Einsatz von Helikopter, Düsenjet, Motorboot, Rennwagen und Co ratsam, schließlich verfügen nicht wenige der Vehikel über mächtige Bordbewaffnung wie etwa zielsuchende Raketen.

Der hat einen Kollateralschaden!
Der Spielfortschritt im Rahmen der Handlung ist an die Befreiung einzelner Provinzen gekoppelt. Um Di Ravellos Macht einzudämmen, müssen Städtchen und militärische Einrichtungen erobert werden. Die Übernahme der zahlreichen Gebiete geschieht jedoch alles andere als subtil: Wo andere Action-Recken vorsichtig durch Basen schleichen, sprengt Rico Rodriguez lieber alles in die Luft. So nehmen wir ein Dorf ein, indem wir zuerst sämtliche Propaganda-Installationen (Lautsprecher, Plakate, Statuen) zerdeppern und zuletzt die Fahne der Rebellion auf dem Marktplatz hissen. So imposant die einhergehende Explosionsorgie auch ist, *Just Cause 3* gibt sich in Sachen Zerstörung etwas zu wählerisch: So kann zwar die Station der korrupten Polizei dem Erdboden gleichgemacht werden, umstehende Häuser der Zivilbevölkerung bleiben jedoch stets heil. Apropos Zivilisten: Die Bewohner von Medici laufen und fahren zwar individuell herum, der Eindruck einer lebendigen Welt kommt aber kaum auf – dafür gibt es hier schlichtweg viel zu wenige Passanten. Allerdings stört dieser Fauxpas im Eifer des Gefechts nur marginal, wenn erst mal Dutzende von Ravello-Truppen mit Panzern aufmarschieren, bleibt sowieso keine Zeit mehr für Sightseeing.

VIRTUAL-REALITY-RUNDFLUG

Wer sich vorab ein Bild von der *Just Cause*-Spielwelt machen möchte, der kann dies mit einer nett gemachten Smartphone- und Tablet-App tun: Die sogenannte *Wingsuit Experience* ist kostenlos und zeigt Rico bei einem Flug durch die Lüfte des Mittelmeeres. Ein wirkliches Spiel sollte man jedoch nicht erwarten, vielmehr handelt es sich um eine Art Grafikdemo. Der Clou: Mit einer Google-Cardboard-Brille erstrahlt Medici sogar in 3D.



Das funktioniert wie am Schnürchen
Ja, Rico Rodriguez verfügt auch über normale Waffen wie Pistolen oder Maschinengewehre. Aber nein, die Dinger bringen einen hier nicht weiter. Vielmehr schafft es *Just Cause 3* auf geradezu absurde Weise, den Spieler für seine Offensiv-Besonderheiten einzunehmen. Der Greifhaken spuckt beispielsweise mehrere Seile gleichzeitig aus, mit denen man Objekte aneinander binden kann – ein Druck auf die linke Schultertaste verringert dann abrupt die Länge der Leine. So ergibt die Formel „Gegner + Benzinfass + Wachturm" eine herrlich alberne Szene, bei der man sich ein diabolisches Lachen kaum verkneifen kann. Zudem hat der virtuelle Revoluzzer einen unendlichen Vorrat an C4-Sprengpaketen dabei – einzig die Menge der parallel einsetzbaren Bomben variiert je nach Upgrade-Stand. Letzterer ist von der Story losgelöst: Um Ricos Fähigkeiten zu verbessern, muss man entsprechende Herausforderungen erfüllen. Diese insgesamt über 100 Minimissionen teilen sich in unterschiedliche Kategorien auf: Von klassischen Wettrennen über Wingsuit-Stunts bis hin zu möglichst spektakulären Sprengungen. Je nach Ergebnis erhält man bis zu fünf Zahnräder, mit denen wiederum neue Modifikationen freigeschaltet werden. Richtig gelesen: *Just Cause 3* pfeift auf typische Verbesserungen der Marke „10 Prozent mehr Nahkampfschaden". Vielmehr entscheidet man, ob beispielsweise Ricos Sprengsätze wie ein Raketenantrieb funktionieren sollen oder Granaten erst bei Feindkontakt explodieren. Jede Mod lässt sich jederzeit per Menü ein- oder abschalten – der Experimentierfreude sind also keine Grenzen gesetzt.

Der Teufel steckt im Detail
Just Cause 3 erscheint zwar auch für die PS4 und die Xbox One, der PC spielt bei der Entwicklung aber ganz offenbar die erste Geige. So bietet das Menü zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten für Grafik und Steuerung – sämtliche Tasten sind hier frei belegbar. Optisch erwartet uns kein Meilenstein, aber sympathisch kunterbunte Kost: Während einige Texturen arg detailarm daherkommen, stimmt der Gesamteindruck zu jeder Zeit – besonders die Weitsicht und das Effektfeuerwerk sind atemberaubend. Schade indes, dass die Charaktere in den Zwischensequenzen nicht nur steif, sondern auch recht Charisma-frei rüberkommen – aber das gehört inzwischen wohl schon zu den Markenzeichen der Serie. ❑

THORSTEN MEINT



„Mach dir den Spaß einfach selber: Ein Fest der Action-Experimente!"

Dass die Handlung von *Just Cause 3* keinen Anspruch auf emotionale Dramatik erheben würde, das war mir bereits im Vorfeld klar. Allerdings sitzt die virtuelle Rebellion zwischen den Stühlen: Nicht absurd genug, um als Parodie durchzugehen. Nicht ernst genug, um zu packen. Dafür ist Avalanche bei den abwechslungsreichen, knackig inszenierten Story-Missionen auf dem richtigen Weg – das bloße Befreien irgendwelcher Dörfer wäre auf Dauer auch schlichtweg zu öde. Dennoch: Den größten Spaß macht der Sandbox-Radau dann, wenn abseits der choreografierten Inhalte amüsante Zufälle passieren. Und auch die zahlreichen Herausforderungen haben enormes Suchtpotenzial – vor allem im Online-Ranglistenvergleich.

Star Citizen

Von: Stefan Weiß

Fast schon eine Kampfansage an die Kritiker: Chris Roberts zeigte auf der CitizenCon 2015, wohin die Reise für *Star Citizen* und *Squadron 42* hoffentlich geht.

Genre: Weltraum-Action
Publisher: Roberts Space Industries
Entwickler: Cloud Imperium Games/Foundry 42
Termin: 2016/2017

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Verschobene Release-Termine, wachsende Zweifel an der Projektrealisierung, üble Meinungsmache im Internet und dazu die riesige Erwartungshaltung der Fans – das Schwarmfinanzierungsprojekt *Star Citizen* unter Führung von Chris Roberts brauchte dringend eine Abkühlung der erhitzten Gemüter.

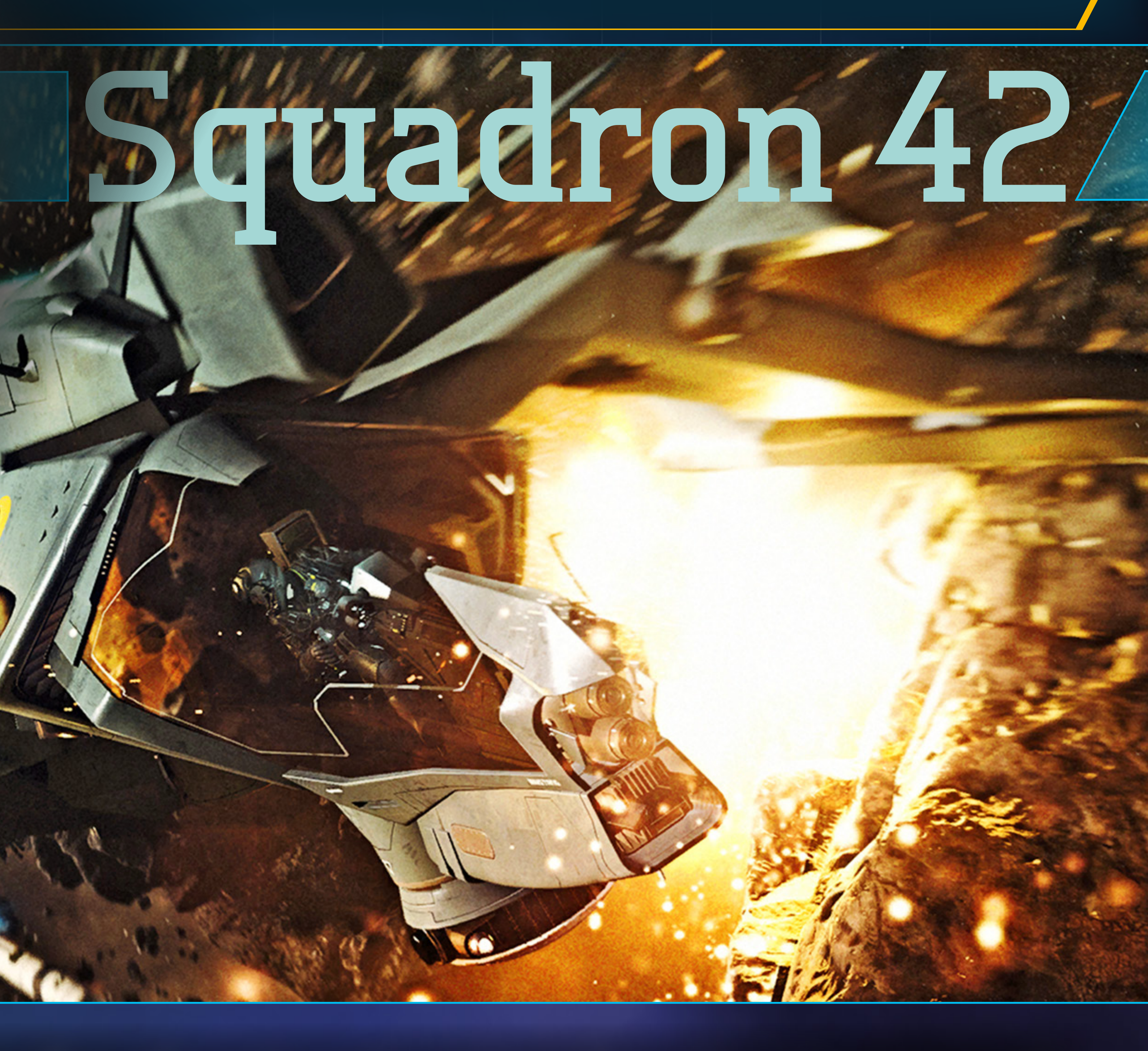
Emotionen und Fakten

Es war schon fast erlösend zu nennen, als die von Hersteller Cloud Imperium Games (CIG) organisierte Fan-Messe, die CitizenCon vom 10. Oktober 2015, aufzeigte, wie es um das ambitionierte Weltraumactionspiel derzeit bestellt ist. Zuvor jedoch eröffnete eine in Tränen aufgelöste Sandi Gardiner die Veranstaltung mit einem offenen Brief an die Community, um bestehende Vorwürfe zu klären. Gardiner, leitende Marketing-Vize-Chefin bei CIG, stand ebenso wie ihr Ehemann Chris Roberts seit Wochen unter heftigster Kritik. Details dazu findet ihr im Extrakasten auf Seite 46. Endgültig gelöst sind die Streitereien zwar noch nicht, doch für uns viel wichtiger waren die seit Langem überfälligen Fortschritte rund um *Star Citizen* und dessen Einzelspielerkampagne *Squadron 42*.

Wir ziehen in den Krieg!

Unter dem Label Foundry 42 unterhält das *Star Citizen*-Projekt gleich zwei Studios (in Manchester und in Frankfurt a. M.), die sich voll und ganz dem spirituellen Nachfolger der *Wing Commander*-Saga widmen. Gemäß sämtlicher erreichter Stretchgoals zu *Squadron 42* erwartet uns mit der Einzelspielerkampagne eine cineastisch inszenierte Weltraumoper. Dogfights, Weltraumschlachten, viel Story und ein Umfang von 50 Missionen in Episode 1 plus ein vollwertigens Add-on als zweite Episode – das ist der Plan. Sogar schon eine dritte Episode steht seit Längerem fest. Präsentiert wird die Space-Opera anhand von Zwischensequenzen, die mit aufwendigen Motion-Capture-Verfahren und komplexen Gesichtsanimationen entstehen. Das auf der CitizenCon gezeigte Ergebnis in Form eines Intro-Videos lieferte dazu einen stimmungsvollen Leckerbissen. Inhaltlich zwar voll und ganz auf Militär-Pathos getrimmt, sehen und lauschen wir in der gezeigten Sequenz einer flammenden Ansprache des menschlichen imperialen Admirals Ernst Bishop, der die Menschheit zum Krieg gegen die seit über 200 Jahren terrorisierende Alien-Rasse der Vanduul aufruft. Bishops Figur verkörpert der komplett digitalisierte Schauspieler Gary Oldman. Der britische Charakterdarsteller, den ihr sicher noch als Commissioner Gordon (*Batman: The Dark Knight*), Sirius Black (*Harry Potter*) oder als durchgeknallten Bösewicht Zorg (*Das fünfte Element*) kennt, verleiht der ganzen Szenerie eine fantastische Stimmung. Technisch zeigt CIG hierbei großes Kino: Gestochen scharfe Gesichtstexturen mit Details, die selbst die visuelle Darstellung in *Ryse: Son of Rome* übertreffen. Emo-

Squadron 42



tionale Feinheiten, wie etwas das Zucken des Auges oder ein sichtbares Schlucken im Hals, tragen dabei zur tollen Atmosphäre bei.

Hollywood im Boot

Plakativ präsentierte Schauspieler, deren digitales Konterfei als Aushängeschild für Computerspiele genutzt wird, das ist spätestens seit dem Erfolg von *Call of Duty: Advanced Warfare* prominent. In Activisions Ego-Shooter etwa sorgte US-Schauspieler Kevin Spacey als NPC-Figur Jonathan Irons für Aufsehen. Schon *Mass Effect 2* profitierte atmosphärisch erheblich von Hollywood-Unterstützung. Dort war es Martin Sheen, der den Illusive Man, den mysteriösen Anführer der Cerberus-Fraktion, hervorragend vertonte und der auch äußerlich eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Spielcharakter bot.

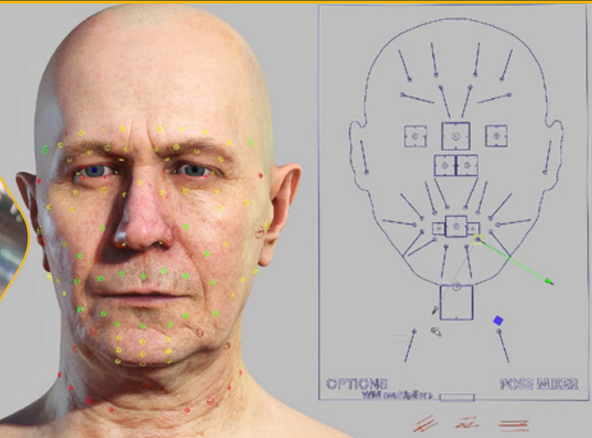
Für *Squadron 42* will Chris Roberts die cineastische Einbindung digitalisierter Schauspieler auf ein neues Level hieven. Das wurde aus den erreichten Stretchgoals der Finanzierungskampagne ersichtlich, die klar kommunizierten, dass man für *Star Citizen* aufwendiges Motion- und Gesichts-Capturing sowie professionelle Hollywood-Vertonung umsetzen möchte. Neben dem bereits erwähnten Gary Oldman präsentierte CIG auf der CitizenCon auch weitere Filmprofis, unter anderem Gillian Anderson (Scully in *Akte X*), Andy Serkis (Gollum in der *Der Herr der Ringe*-Trilogie) und Mark Strong (Merlin in *Kingsman*) für das Casting zu *Squadron 42*. Auch ehemalige *Wing Commander*-Haudegen sind dabei. Luke Skywalker alias Mark Hamill und John Rys-Davies (Gimli in *Der Herr der Ringe*), traten schon in Teil 3, *Heart of the Tiger* als Christopher Blair (Spielfigur) und Paladin (Blairs bester Freund) in Erscheinung. Damals jedoch in Form von real gedrehten Videosequenzen, die heute gleichwohl Kult und Trash symbolisieren.

Trotz all der Euphorie angesichts des nicht zu verleugnenden Kino-Bombasts, der uns in *Squadron 42* erwartet, sind wir von der bislang gezeigten Umsetzung noch nicht ganz überzeugt. Als problematisch erweist sich unserer Meinung nach der im aktuell präsentierten Intro noch deutlich

Ernst Bishop*: „Ohne Sieg gibt es kein Überleben"

*Gary Oldman als Admiral in *Squadron 42*

HOLLYWOOD-MOTION-CAPTURING MIT GARY OLDMAN



Mithilfe spezieller Gesichtskameras lassen sich Züge und Mimik der eingesetzten Schauspieler, wie hier Gary Oldman, perfekt einfangen und dann digital nachbilden. Zusammen mit detaillierten Texturen und der passenden Beleuchtung entstehen so erstklassig geratene Charakterköpfe.

Wie gut die Adaption des digitalisierten Gary Oldman im Spiel gelungen ist, zeigte das Introvideo zu Squadron 42. Unser Fazit: Optisch super präsentiert, aber in Sachen natürlich wirkender Animationen noch verbesserungswürdig.

Der britische Schauspieler Gary Oldman verkörpert in *Squadron 42* den UEE-Admiral Ernst Bishop. Anstelle von Realdreh-Szenen setzen die Entwickler auf eine digitalisierte Einbindung ins Spiel.



Mit dem erreichten Stretchgoal von 22 Mio. Dollar versprachen die Entwickler, qualitativ hochwertige Gesichts-Capturing-Technik einzusetzen. In einem Video auf der CitizenCon 2015 zu den Dreharbeiten für *Squadron 42* gab's davon auch jede Menge zu sehen.

sichtbare Effekt des „uncanny valley". Demnach sorgt ab einem gewissen Punkt der digitalen Darstellung menschlicher Figuren die zunehmende Realitätsnähe für ein unnatürlich wirkendes Gefühl beim Betrachter. In der Ansprache des künstlichen Gary Oldman lässt sich das zum Beispiel anhand der Animationen oder der leblos wirkenden Augen erkennen. Gut, das ist Meckern auf übertrieben hohem Niveau, allerdings sind die Ambitionen des Projekts auch entsprechend hoch.

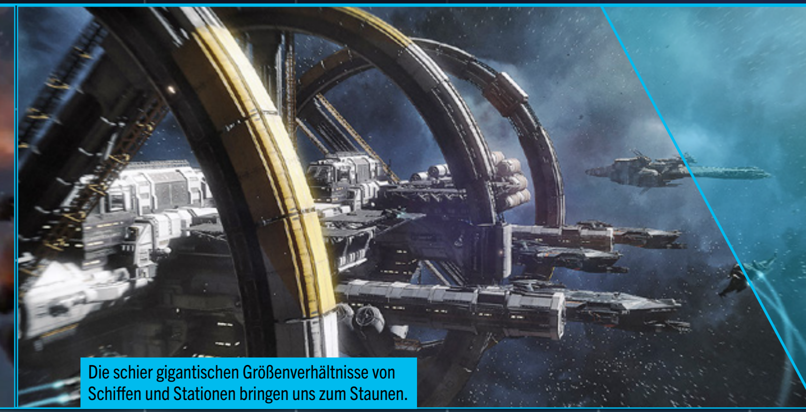
Willkommen an Bord!

Spielszenen aus den Kampagnenmissionen oder gar Dogfights und Raumschlachten gab es auf der Veranstaltung jedoch noch nicht zu sehen. Die Frage ist, warum? Wenn solche Inhalte schon vorzeigbar wären, wäre doch gerade jetzt der richtige Moment gekommen, um Zweifler am Projekt eines Besseren zu belehren. Wir werten die Abstinenz solcher Ingame-Szenen bislang eher als Zeichen, dass die Teams noch eine Menge Arbeit vor sich haben. Dafür konnte CIG aber schon mit echtem Gameplay punkten, das die Ankunft eurer Spielfigur auf eurem ersten Einsatzschiff in *Squadron 42* zeigte.

Ihr startet eure Militärkarriere als neues Mitglied der Pilotencrew an Bord der IDRIS-Fregatte UEES Stanton des Vereinigten Erde-Imperiums. Dieses 240 Meter lange und rund 1.600 Tonnen wiegende Schiff beherbergt einige Jäger. Die präsentierte Demoversion war zwar noch mit allerlei Platzhaltern und Glitches versehen sowie alles andere als gepolished, zog uns aber durch die Art der Inszenierung sofort in den Bann. Ähnlich wie im Klassiker *Wing Commander 3* landet ihr mit einem Shuttle im Hangar der Stanton. Vom Chef-Ingenieur in Empfang genommen, bekommt ihr zunächst eine interaktive Bordführung zu Gesicht, die euch mit verschiedensten Stationen der Stanton, wie etwa Hangar, Maschinenraum, Crew-Messe etc. vertraut macht. Dabei gibt es keine Ladezeiten einzelner Abschnitte zu verzeichnen, ihr erkundet das Schiff in einem Stück. Die dabei gezeigten Szenen versprühen Atmosphäre pur. So verfolgt ihr etwa noch im Hangar hautnah den Start eines Jägers, der in der exakten Größe und mit allen Details in Echtzeit dargestellt wird, so wie ihr ihn auch später im Spiel als Pilot erlebt. Generell gefällt uns die natürlich wirkende Bordstimmung auf der Stanton. Die NPCs gehen ihren Tätigkeiten nach, unterhalten sich beiläufig, begrüßen und beäugen den „Neuen" skeptisch. Man bekommt sofort den Alltag und den Flurfunk an Bord mit. Wie



In einem Video zur Technik zeigten die Entwickler, wie die Explosionen im Spiel aussehen sollen. Ein Fall für: Kinnlade klappt runter!



Die schier gigantischen Größenverhältnisse von Schiffen und Stationen bringen uns zum Staunen.

▲ Die interaktive Karte auf der Herstellerwebseite zeigt, wo die Story in *Squadron 42* beginnt: Die Vanduul greifen den Planeten Aremis an!

▲ Im Mittelpunkt der Einzelspielerkampagne von *Squadron 42* steht der Krieg gegen die Alien-Rasse der Vanduul. Angesiedelt im Jahr 2.945, blickt die Menschheit darin auf mehr als 260 Jahre voller Angriffe und Terror durch die Außerirdischen zurück. Die Vanduul zerstören immer wieder rücksichtslos Städte und Kolonien der UEE. Nach dem Start der Angriffe im Orion-System im Jahr 2.681 beherrschen die Aliens inzwischen 16 Sternensysteme.
▶ Die im Introvideo von *Squadron 42* thematisierte Schlacht um den Planeten Aremis kennzeichnet den Angriff auf Vega und damit auf das 17. Sternensystem der UEE. Zwar zeigten die Entwickler noch keine bewegten Bilder zu Raumschlachten in der Kampagne, aber Dogfights gegen anrückende Vanduul-Jäger lassen sich immerhin schon im für Backer verfügbaren Modul Arena Commander austragen.

etwa die Sache, dass die Frau des Flugbegleiters anscheinend ein Spielsuchtproblem hat, ein Thema, das ihr tunlichst nicht ansprechen solltet. In der Messe steckt man euch, besser auf keinen Fall das Lammgericht des Schiffskochs in der Kantine zu probieren. Auffällig bei diesen Szenen ist die gelungene englische Vertonung.

Hier kommt der cineastische Aspekt voll zum Tragen, man fühlt sich regelrecht an Momente der TV-Serie *Battlestar: Galactica* erinnert oder auch an die Gespräche mit Bordmitgliedern in den *Wing Commander*-Klassikern. Die Bordtour ist übrigens rein optional, so war im Dialogmenü zu sehen, dass man als Spieler das Angebot des Ingenieurs auch ablehnen und so das Schiff alleine erkunden kann. Bemerkenswert ist, dass sämtliche Details, die ihr in der IDRIS innerhalb der Kampagne erlebt, auch in der Schiffsversion im persistenten Multiplayer-Universum exakt so vorfindet. Sprich, die Schiffsmodelle im Einzelspielermodus geben genau den Detaillevel wieder, den ihr als Spieler im MMOG-Teil geboten bekommt. Schade ist allerdings, dass es in puncto Release-Termin zu *Squadron 42* nach wie vor keinerlei genaue Angabe gibt. Wirft man das gezeigte Material und das, was angepeilt ist, in die Waagschale, streichen wir 2015 ganz vom Kalender und rechnen eher Ende 2016 mit einer möglichen Veröffentlichung der ersten Episode.

Gary Oldman: „Chris Roberts ist so eine Art George Lucas des Mo-Cap."

Hurra, mehr Gameplay in Sicht!
Das Einzelspieler-Erlebnis füllt aber nur einen Teil des gesamten Spielkonzepts von *Star Citizen* aus. Für uns ebenso spannend ist die Frage, wie es mit der Entwicklung des persistenten Multiplayer-Universums aussieht. Und, heureka, auch dazu gab es endlich Neuerungen im Rahmen der CitizenCon zu sehen.

Finanzielle Unterstützer (Backer) des Projekts dürfen sich ja schon seit geraumer Zeit in einzelnen Modulen des Spiels austoben.



Die Präsentation zu *Squadron 42* zeigte auch neue Szenen zu den Shooter-Elementen im Spiel.

Eine Senatsrede zur Kriegserklärung gegen die Vanduul bildet den Auftakt zur Kampagne von *Squadron 42*.

SCHLAMMSCHLACHT UND SKANDALREPORT!

Zu viel Druck kann schädlich sein – Streit und üble Nachrede torpedierten *Star Citizen* auf üble Art und Weise.

In den Wochen und Monaten vor der diesjährigen Fan-Messe CitizenCon in Manchester war das Projekt *Star Citizen* weniger wegen inhaltlicher Fortschritte in den Schlagzeilen. Vielmehr regte sich vermehrt offene Kritik und Zweifel bei Backern. Doch war es vorrangig ein gewisser Derek Smart, der von sich reden machte. Smart ist ebenfalls Spieleentwickler, konnte jedoch bislang nur verbuggte und oft mies bewertete Spiele abliefern. Von seiner Weltraumactionreihe *Battlecruiser* etwa erlangte lediglich *Battlecruiser Millenium* (2001) eine halbwegs akzeptable Wertung (Metacritic-Schnitt: 68 %). Sein derzeitiges Early-Access-Projekt *Line of Defense* erzielt aktuell bei den Spielern in Steam dagegen sehr negative Reviews. Inhaltlich bietet es ähnlich wie *Star Citizen* Weltraumaction und Ego-Shooter-Gefechte in einer MMOG-Umgebung. Smart ernannte sich zum *Star Citizen*-Experten, sagte Entwickler Cloud Imperium Games (CIG) wiederholt Inkompetenz nach und entfachte eine wahre Troll-Schlammschlacht auf übelstem Niveau. Dazu schürte der Ärger Anfang Oktober 2015 mit dem Magazin *The Escapist* zusätzlich Zweifel am Gelingen von Roberts' Projekt. In einem Recherche-Artikel zu den angeblichen Arbeitsbedingungen von *Star Citizen*-Entwicklern musste sich CIG heftige Vorwürfe wie Rassismus, giftiges Arbeitsklima, unzureichendes Management und etliches mehr gefallen lassen. Die daraus entstandenen Streitereien sind längst noch nicht beigelegt, stehen doch inzwischen sogar rechtliche Schritte zur Debatte. Nach wie vor bestehen beispielsweise Unklarheiten bezüglich der Echtheit der Quellen, die das Magazin *The Escapist* zitiert. Dies zeigt deutlich, wie angreifbar ein so großes und offen kommuniziertes Crowdfunding-Projekt im Vergleich zu herkömmlicher Spieleentwicklung mit Publisher-Schild und striktem PR-Plan ist. Natürlich ist der Druck, unter dem CIG steht, auch schlicht und ergreifend der Größe des Projekts geschuldet. Hunderttausende Backer haben CIG voller Hoffnung auf ihr Traumspiel unterstützt, tun es noch und möchten gerne weitere Fortschritte sehen und vor allem spielen. Bleibt nur zu hoffen, das sich der zunehmende Druck auf Cloud Imperium Games nicht negativ auf die Qualität der Spielentwicklung auswirkt und dass sich bestehende Zweifel und Vorwürfe schnellstens klären.

Derek Smart (links) ist bekennender *Star Citizen*-Kritiker, der mit täglichen Statements böses Blut schürt. Das Online-Magazin *The Escapist* (unten) veröffentlichte einen Bericht mit skandalösen Vorwürfen zu Roberts & Co.

Gekaufte Schiffe lassen sich im Hangar inspizieren, Dogfights und Raumschiff-Rennen liefert man sich im Arena Commander wahlweise gegen KI oder menschliche Spieler und in einem Social-Hub-Modul kann man sich den Aufbau und die interaktiven Elemente einer Landungszone zusammen mit maximal 20 anderen „Star Citizens" anschauen. Die einzelnen Module repräsentieren aber noch keinesfalls das zusammenhängende Spiel, das man in *Star Citizen* erleben soll. Das soll sich mit der Veröffentlichung des Moduls Alpha 2.0 ändern. Darin dürfen unterstützende Backer erstmals erleben, wie die einzelnen Module im Spiel ineinander greifen. Zur Demonstration zeigte CIG eine Live-Demo, in der mehrere Spieler eine solche Session absolvieren.

Zu sehen gab es darin beispielsweise, wie die Spieler gemeinsam von einer Raumstation starten, ein Teil der Gruppe zusammen ein Multi-Crew-Schiff (eine Retaliator) bedient, während ein anderer Spieler sich einen Jäger schnappt. Ziel der Gruppe ist eine Kommunikationsanlage, in deren Nähe sie gemeinsam Piraten abwehren. Anschließend steigt der spielende Jägerpilot im Weltraum aus seinem Vehikel, um in die Komm-Station zu schweben und

Andy Serkis: „Ich liebe es, ich fühle mich hier richtig zu Hause."



Feindbild: Die Vanduul

In Horden organisiert durchstreifen die aggressiven Aliens das Universum und überfallen Kolonien, um so zu überleben.



Schön inszeniert: Im Trainingsmodus des spielbaren Moduls Arena Commander gibt euch ein Flugbegleiter erste Starthilfe.



Im aktuellen Social-Modul können bis zu zwanzig Spieler gleichzeitig die Landezone des Planeten Arccorp erkunden. Der Patch auf Version 1.3.0 soll die doppelte Spielerzahl ermöglichen.

DAS UNIVERSUM SCHON JETZT ERKUNDEN: DIE ARK-STARMAP

Im Zuge der CitizenCon 2015 gab es auch auf der Herstellerwebseite eine coole Neuerung: Die interaktive Sternenkarte zum *Star Citizen*-Universum.

Einfach zugänglich und in die Browseroberfläche integriert, präsentiert sich die Ark-Starmap wie ein fertiges Spielfeature. Zu allen 100 bekannten Sternensystemen des persistenten Multiplayer-Universums findet ihr zahlreiche Infos. Obendrein könnt ihr euch alle grafisch hübsch inszenierten und animierten Planeten in den Systemen anschauen. Darin enthalten sind viele kleine Hintergrundstorys, die aufzeigen, wie durchdacht die Spielwelt aufgebaut ist. Ebenfalls ersichtlich sind die Verteilung der Fraktionen, die wirtschaftliche Bedeutung und die Bedrohung der einzelnen Systeme. Das Sahnehäubchen stellt die Reiseroutenfunktion dar, mit der ihr schon jetzt das *Star Citizen*-Universum erkunden könnt, Hyperraumsprünge inklusive.

Sichtbare Jump-Point-Strecken helfen euch bei der Reiseplanung.

Das erste spielbare Modul zum persistenten Universum befindet sich im Stanton-System. Infos zur Spielumgebung findet ihr in der Starmap.

Wie bei einem Navigationsgerät lässt sich mit der Starmap eine komplette Sternenreise simulieren.

sie in Betrieb zu nehmen. Währenddessen schiebt die Spieler-Crew in der Retaliator Wache. Weiter geht's zu einer automatischen Reparaturstation, wo Drohnen Schäden an den Schiffen beheben, und schließlich absolvieren die Spieler noch ein Shooter-Gefecht auf einer weiteren Station. Das alles geht fließend ineinander über und sämtliche Größenverhältnisse sind stimmig. Das in der Alpha 2.0 spielbare Gebiet erlaubt euch, ein Sternensystem zu erkunden. Darin eingebettet sind mehrere Planeten-Landungszonen, Raumstationen und ca. 38 Missionen. Wann die Mini-Version des persistenten Universums erscheint, darüber schweigt sich CIG bislang leider noch aus. Zu lange sollten die Entwickler aber bitte nicht damit warten.

Ich will jetzt auch fliegen!

Wenn die gezeigten Fortschritte auf der CitizenCon eines bewirkt haben, dann die Tatsache, dass seitdem die Zahl unterstützender Spieler weiter ansteigt. Bis zum Redaktionsschluss am 16. Oktober erhöhte sich das Crowdfunding-Kapital etwa um weitere 2 Mio. auf insgesamt knapp 93 Mio. Dollar. Die Zahl der Backer knackte die Millionengrenze. Wer schon vor Release mit an Bord sein will, benötigt ein Game-Package, erhältlich auf der Webseite www.robertsspaceindustries.com. Die günstigste Variante kostet knapp über 40 Euro. Darin enthalten sind der Aurora-Jäger als Startschiff, Zugang zu allen Modulen, die Teilnahme an der Beta und die fertigen Versionen von *Star Citizen* und *Squadron 42*.

Ob Roberts' Riesenprojekt nun das von Derek Smart heraufbeschworene Millionengrab werden wird oder nicht, das steht nach wie vor in den Sternen. Dass die steigende Zahl unterstützender Spieler nicht nur für neue Motivation in den Entwicklerteams, sondern auch für wachsenden Druck sorgt, steht für uns außer Frage. Am Ende des Tages muss CIG irgendwann schließlich liefern. ❑

STEFAN MEINT



„Vorfreude und Skepsis liegen hier dicht beieinander."

Ich zähle zu den über eine Million Menschen, die hoffnungsvoll Geld in *Star Citizen* investiert haben, um eines Tages den Weltraumtraum in Erfüllung gehen zu sehen, den Chris Roberts 2011 mit der Ankündigung seines Projekts in die Köpfe einpflanzte. Problematisch ist, dass die schiere Zahl an Unterstützern und die so entstandene absurd hohe Kapitalsumme auch für Skepsis und Fragen sorgen, ob denn die gesteckten Ziele überhaupt jemals erreicht werden können. Es gibt vehemente Ja- und Nein-Sager, dazu brodelt weiterhin die Gerüchteküche zu Vorwürfen des Missmanagements und Geldverschwendung bei Cloud Imperium Games. Ich bin heilfroh, dass die CitizenCon meiner Meinung nach gezeigt hat, das CIG alles andere als unproduktiv oder ziellos ist, sondern entscheidende Fortschritte für das Einzel- und Mehrspieleruniversum *Star Citizen* gemacht hat. Natürlich sehe ich aber auch den Riesenberg an Arbeit, den die Entwickler weiterhin vor sich haben. Auch ich möchte so bald wie möglich mehr vom Spiel haben, aber man sollte dem Team auch die Zeit gewähren, die das Projekt benötigt. Drei Jahre Entwicklung sind da für mich alles andere als zu lange, wenn man sich die Dimensionen des Spiels ansieht.



Dogfights gegen KI oder echte Spieler sind im Arena Commander nach wie vor nur in zwei kleinen Arealen möglich. Das Modul Alpha 2.0 soll das ändern.



Need for Speed: Neben der Spur

Ein fragwürdiger Always-online-Zwang und ein nach hinten verschobener PC-Release – kriegt der Serienneustart noch die Kurve?

Von: Peter Bathge

„Wir wollen die bestmögliche PC-Version erschaffen."

Marcus Nilsson, Executive Producer bei Ghost Games

DAS HABEN WIR GESPIELT

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Publisher: Electronic Arts
Termin: 2. Quartal 2015



Nach dem Anspielen in Göteborg öffneten sich die Tore der Konsolen-Beta auch für einige ausgewählte Fans.

Bei einem Besuch im Göteborger Entwicklerstudio Ghost Games sprachen wir mit Marcus Nilsson (siehe Interview rechts) und spielten einen Tag lang die Beta.

Auf der PS4 konnten wir sechs Stunden lang ohne Restriktionen der Handlung folgen, Events abschließen und Geld verdienen. Nur eigene Screenshots durften wir nicht schießen, weshalb ihr auf diesen Seiten eine Mischung aus Herstellerbildern und Momentaufnahmen aus dem Gameplay-Video von unserer DVD seht. Grafisch hat *Need for Speed* so einiges auf dem Kasten, auch wenn zuweilen zu viele Spiegelungen und Blitzeffekte vom Renngeschehen ablenken und bei genauem Hinsehen die Texturen nicht alle überragend aussehen. Die Stars des Spiels, die 50 Original-Wagen (darunter sogar das brandneue BMW M2 Coupé), sehen jedoch aus jedem Winkel großartig aus. Die Beta enthielt noch nicht das komplette Spiel, nach 20 von 50 Reputationsrängen war Schluss. Bedenklich: Bereits zu diesem Zeitpunkt kannten wir das halbe Dutzend Spielmodi in- und auswendig. Das ändert aber nichts dran, dass besonders die verschiedenen Drift-Wettbewerbe sehr herausfordernd ausfallen. Bislang keine Gefahr stellt dagegen die ausschließlich vom Computer gesteuerte Polizei dar. Die im Vorgänger *Rivals* noch so aggressiven Cops glänzen in der offenen Spielwelt vornehmlich mit Abwesenheit. Dafür bringen im standardmäßig aktivierten Alldrive-Modus andere Spieler Leben in die Bude, die ihr in der offenen Welt treffen und zu spontanen Rennen herausfordern könnt. Besonders chaotisch (lies: spaßig) wird die Sache, wenn sich zwei Routen kreuzen und die Teilnehmer unterschiedlicher Events aufeinandertreffen. Einen Offline-Modus gibt es nicht, selbst wer im Menü „Solo" auswählt, muss online sein. Dann cruisen aber nur KI-Fahrer durch die Stadt. Alternativ organisiert ihr euch mit Freunden in einer bis zu achtköpfigen Crew, mit der ihr die komplette Kampagne im Koop-Modus spielen könnt.

INTERVIEW MIT MARCUS NILSSON

PC Games: Warum muss der Spieler bei *Need for Speed* permanent mit dem Internet verbunden sein, wenn Spiele wie *The Crew* oder *Sim City* in der Vergangenheit doch so arge Launch-Probleme hatten?
Nilsson: „EA hatte einige schlechte Launches, das stimmt, aber wir hatten auch einige sehr erfolgreiche, siehe *Battlefield: Hardline*. Wir lernen. Für unsere Vision von *Need for Speed* ist es wichtig, eine Verbindung mit den Spielern zu haben und das Spielerlebnis durch ständige Updates zu verbessern. Wenn *Need for Speed* erscheint, geht die Entwicklung weiter. Es wird voll funktionstüchtig und spielbar sein, aber je nachdem wie die Leute es spielen und wie das Feedback ausfällt, können wir Sachen ändern. Wir haben eine sehr ambitionierte Zukunft für *Need for Speed* geplant."

PC Games: Aber warum ist es dafür denn nötig, selbst im sogenannten Solo-Modus online zu sein? Andere Spiele lassen sich ja auch per Patches aktualisieren, ohne dass eine permanente Internetverbindung nötig ist.
Nilsson: „Das hängt damit zusammen, dass es im Spiel Elemente gibt, die unserer Meinung nach das Spielerlebnis verbessern. Zum Beispiel bezieht die Story-Kampagne das Verhalten deiner Freunde ein. Dadurch sagt ein Charakter zum Beispiel, dass dein Freund gerade hier war und deine Bestzeit unterboten hat. Es geht darum, innovativ zu sein, und die Online-Anbindung hilft uns dabei. Für mich seht aber im Vordergrund, dass wir einfach ein besseres *Need for Speed*-Erlebnis entwickeln können, wenn wir in Verbindung mit den Spielern stehen."

PC Games: Und was passiert, wenn die Server in einigen Jahren abgeschaltet werden sollten und niemand mehr spielen kann?
Nilsson: „Wenn es in 15 Jahren noch Menschen gibt, die dieses Spiel spielen, dann werden wir uns etwas einfallen lassen. Sollten wir sehen, dass es Spieler gibt, die ein Spiel nicht spielen können, wenn wir die Server offline nehmen, dann werden wir die Server nicht offline nehmen."

PC Games: Eine andere Möglichkeit wäre auch ein per Patch nachgereichter Offline-Modus.
Nilsson: „Das könnte eine Alternative darstellen, ja. Das würde bedeuten, dass wir nicht unbedingt auf ewig unsere Server laufen lassen müssten, sondern wir würden einen anderen Weg finden, damit die Leute weiterspielen können."

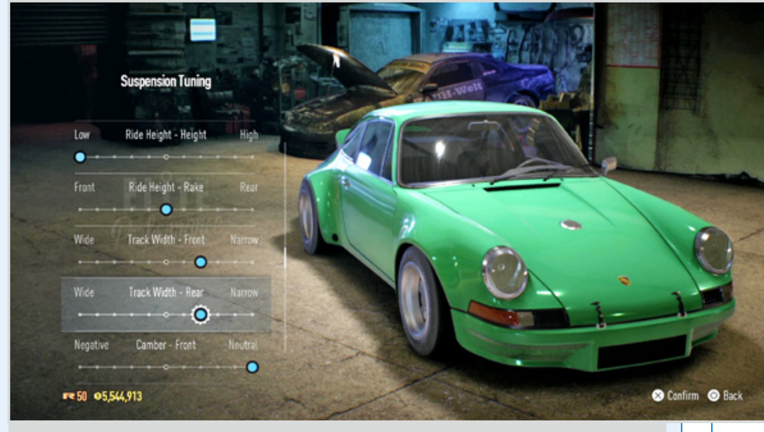
PC Games: *Need for Speed* erscheint am 5. November 2015 für PS4 und Xbox One, PC-Nutzer müssen dagegen noch mehrere Monate warten. Wieso habt ihr den PC-Termin verschoben?
Nilsson: „Wie wir an den Reaktionen auf *Need for Speed: Rivals* [der Vorgänger, der mit einem 30-Fps-Lock erschien, Anm. d. Red.] und im Gespräch mit dem PC-Publikum gemerkt haben, möchten besonders Hardcore-PC-Spieler die Leistungsreserven ihrer Maschinen voll ausnutzen. Um offen zu sein: Wir konnten [am PC] einfach nicht die gewünschte Qualität rechtzeitig zum ursprünglichen Veröffentlichungsdatum sicherstellen. Also haben wir darüber diskutiert, ob wir *Need for Speed* mit einer Begrenzung auf 30 Bilder pro Sekunde in den Handel bringen und die Fps-Rate anschließend mit einem Patch anheben. Am Ende haben wir uns dafür entschieden, zu warten und das volle Potenzial des Spiels abzurufen. [..] Dass die Zeit nicht reicht, haben wir während der Entwicklung bemerkt. Wir hatten auf jeden Fall die Absicht, die Framerate [rechtzeitig zum Release am 5. November] zu entsperren. Wir haben aus den Fehlern von *Rivals* gelernt. Es ist aber immer eine Frage danach, wie viel Arbeit du in einer bestimmten Zeit schaffen kannst. [...] Wir nutzen ja die Frostbite Engine. Bestimmte Teile des Codes werden aber nun mal nicht bei uns vor Ort entwickelt. [...] Schlussendlich haben wir uns dazu entschieden, die bestmögliche PC-Version von *Need for Speed* zu erschaffen."

BETA-FAZIT NACH SECHS STUNDEN

DAS HAT UNS GEFALLEN

Das Fahrgefühl
In der wichtigsten Rennspiel-Disziplin überzeugt *Need for Speed*: Die Autos steuern sich (mit dem PS4-Controller) sehr gut und nachvollziehbar. Natürlich alles im Rahmen des Arcade-Fahrmodells, selbst bei höchsten Grip-Einstellungen (siehe Tuning-Kasten rechts) erwartet euch keine Simulation.





Das Tuning
Es gibt etliche optische Einstellungsmöglichkeiten, von Farbe und Aufklebern über Spoiler, Motorhauben und Felgen bis hin zur Scheibentönung. Außerdem wählt ihr aus einem reichhaltigen Fundus an Performance-Upgrades und regelt erstmals Details wie die Federung selbst. Dadurch stellt ihr das Fahrgefühl zwischen den beiden Extremen Drift und Grip nach eigenem Gusto ein.

DAS MACHT UNS NOCH SORGEN

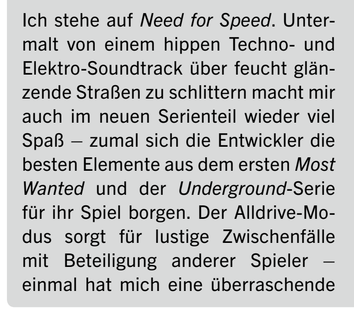
Zwischensequenzen und Story
Aus der Ego-Perspektive seht ihr echten Schauspielern dabei zu, wie sie mit dem Kameramann Fistbumps austauschen. Das wirkt befremdlich. Dramatik kam zudem in der Beta noch nicht auf, die Figuren wirken austauschbar.



Die Gummiband-KI
Auch wenn es einem weitaus seltener negativ auffällt als in den vergangenen Serienteilen, der Computergegner lässt sich auch bei perfektem Fahren nicht komplett abhängen. Das soll die Rasereien spannender gestalten, nervt Profis aber eher.

Die Spielwelt
Ihr seid ausschließlich nachts in der Stadt Ventura Bay unterwegs, in der es außer ein paar Sammelgegenständen wenig zu entdecken gibt, schon gar keine Passanten.

PETER MEINT



„Always online, keine Cockpit-Perspektive, aber Spaß macht es trotzdem.“

Ich stehe auf *Need for Speed*. Untermalt von einem hippen Techno- und Elektro-Soundtrack über feucht glänzende Straßen zu schlittern macht mir auch im neuen Serienteil wieder viel Spaß – zumal sich die Entwickler die besten Elemente aus dem ersten *Most Wanted* und der *Underground*-Serie für ihr Spiel borgen. Der Alldrive-Modus sorgt für lustige Zwischenfälle mit Beteiligung anderer Spieler – einmal hat mich eine überraschende Kollision mit einem nicht am Rennen beteiligten Kollegen gar um den Sieg gebracht. Dank des ausgezeichneten Geschwindigkeitsgefühls in der Stoßstangen-Perspektive verzeihe ich *Need for Speed* so manchen Fehler, von der fehlenden Vergleichsfunktion beim Wagenneukauf bis hin zu den teils übertriebenen Blendeffekten. Die trashige Story mit kitschigen Zwischensequenzen und Dialogen zum Fremdschämen ist dagegen ja fast schon so etwas wie eine Tradition. Ein grandioser Serienneustart, der einen in ähnliche Euphoriezustände versetzt wie die besten Teile der Reihe, wird *Need for Speed* wohl nicht, aber ein launiger Zeitvertreib für Arcade-Raser. Definitiv besser als so manches, was in den letzten fünf Jahren unter dem Label veröffentlicht wurde! Das außerplanmäßige Aussetzen im jährlichen Release-Zeitraum hat sich definitiv ausgezahlt, auch wenn *Need for Speed* immer noch so wirkt, als hätte Ghost Games ein paar Monate mehr Zeit gebrauchen können, etwa um die Spielwelt aufzupeppen. Die wirkt für heutige Verhältnisse zu klein, zu gleichförmig und zu leblos, bereits beim Probespiel habe ich aus Desinteresse am Rumcruisen fast nur die Schnellreise genutzt, um zum nächsten Event zu gelangen. Was die Technik angeht, zwei Bitten an die Entwickler: Macht eine ordentliche PC-Version und sorgt dafür, dass der Launch besser abläuft als bei anderen Always-online-Rennspielen wie *The Crew*! Wenn schon auf einen Offline-Modus verzichtet wird (ein verständliches K.o.-Kriterium für viele Spieler), dann darf die Internetverbindung nicht alle paar Minuten abbrechen. Das hat schon beim Beta-Event genervt und da befanden sich gerade mal 20 Journalisten auf dem Server, nicht Abertausende Spieler.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

BATTLETECH

Mit der LRM voll auf die 12!

Das Entwicklerstudio Harebrained Schemes gönnt sich keine Pause. Die Macher der erfolgreich finanzierten und veröffentlichten Rollenspiele der *Shadowrun*-Reihe wechseln mal eben Genre und Thematik. Die gigantischen Kampfmaschinen des *Battletech*-Universums stehen auf dem Programm ihrer neuen Kickstarter-Kampagne. *Battletech* soll ein rundenbasiertes, taktisch orientiertes Strategiespiel für PC, Mac und Linux werden. Zeitlich wollen sich die Entwickler der klassischen Ära am Anfang des 4. Jahrtausends der bekannten Tabletop-Vorlage widmen. Das Finanzierungsziel von 250.000 Dollar wurde schon innerhalb 24 Stunden weit übertroffen. Zusätzlich zum geplanten Basis-Spiel mit Skirmish-Modus und zufällig generierten Missionen konnte das Team auch schon die Stretchgoals für Einzelspielerkampagne, Zwischensequenzen, Charakter-Storys, Sprachausgabe und für 3D-Mechwarrior-Porträts locker erreichen. Zum Redaktionsschluss betrug die Höhe der Spenden 1,7 Mio. Dollar. Ob es auch für den geplanten PvP-Modus reicht? Für dieses Ziel müsste die Finanzierungskampagne eine Summe von 2,5 Mio. Dollar einnehmen. Noch hat das Studio Zeit, dieses Kapital bis zum 3. November 2015 zu realisieren. Damit die taktischen Schlachten genau dem Vorbild entsprechen, hat sich Harebrained Schemes Unterstützung durch *Battletech*-Entwicklerveteranen gesichert. So sind etwa Mitch Gitelman (*Mech Commander*) und Jordan Weisman (*MechWarrior*) mit von der Partie. *Battletech* soll zunächst in englischer Sprache erscheinen. Textlich lokalisierte Versionen sollen dann nach der Veröffentlichung folgen. Ob das rundenbasierte Kampfsystem auf den klassischen Einsatz von Würfeln wie in der Tabletop-Variante setzt, ist eher fraglich. ❑

Info: www.battletechgame.com



Mit Atlas, Wolverine, Locust und Co. in die Schlachten des 31. Jahrhunderts ziehen – genau das soll das Rundenstrategiespiel *Battletech* bieten.

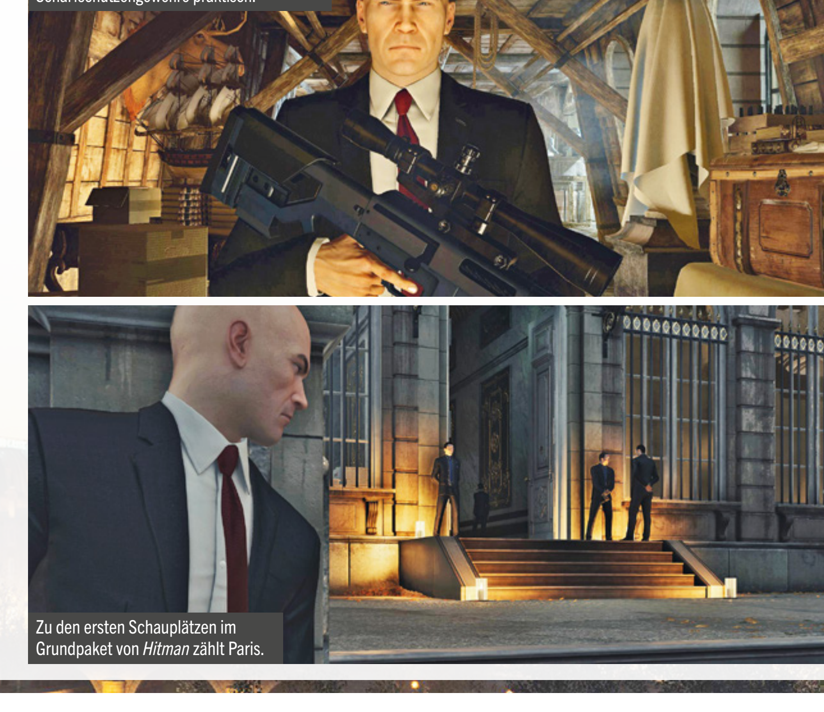
Genau wie in der Tabletop-Vorlage habt ihr in *Battletech* die Möglichkeit, die Kampfmaschinen individuell auszurüsten.

HITMAN

Neuartiges Verkaufsmodell

Nachdem das kommende Assassinen-Spiel von Io Interactive im September einen neuen Release-Termin bekommen hat, haben sich die dänischen Entwickler nun auch über den Umfang des Grundpakets zum Preis von knapp 35 Euro geäußert. So soll das am 11. März 2016 erscheinende Stealth-Actionspiel zu Beginn sechs Kampagnen-Missionen bieten. Des Weiteren soll der sogenannte Launch-Content von *Hitman* über drei Sandbox-Schauplätze verfügen: Paris (Frankfreich), Sapienza (Italien) und Marrakesh (Marokko). Außerdem können die Spieler 40 Signature-Kill-Aufträge erledigen und sich zudem um mehr als 800 mögliche Ziele im Contracts-Modus kümmern. Wer in den Monaten nach dem Release weitere Missionen und Schauplätze haben möchte, muss zum Upgrade Pack für 30 Euro greifen oder gleich zum Release das sogenannte *The Full Experience* für 60 Euro kaufen, welches das Grundpaket und die Erweiterungen enthält. Im ersten Add-on-Paket, das im April 2016 erscheint, sind zum Beispiel Missionen in Thailand enthalten. In den nächsten Monaten sollen mit den Vereinigten Staaten und Japan zwei weitere Schauplätze samt neuen Kampagnen- und Signature-Kill-Aufträgen folgen. Mehr über das neuartige Verkaufsmodell erfahrt in der Kolumne auf Seite 53. ❑

Info: www.ioi.dk/hitman/



Leises Vorgehen steht wieder auf der Agenda von Agent 47. Dafür sind beispielsweise Scharfschützengewehre praktisch.

Zu den ersten Schauplätzen im Grundpaket von *Hitman* zählt Paris.

HORN DES MONATS*
WOLFGANG FISCHER



Unser allseits geliebter Chefredakteur ist nach seinem HdM-Hattrick nicht müde geworden, nach weiteren Trophäen zu jagen. In der letzten Ausgabe hat unser Fehlerteufel vom Dienst nämlich vergessen, die Texte auf dem Heftrücken zu aktualisieren. Wer unsere Zeitschriften im Regal archiviert, wird folglich die letzte Ausgabe von der vorherigen nicht unterscheiden können. Fein gemacht, Wolfgang!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

MATTI MEINT



„*Undertale* soll besser als *The Witcher 3* sein? Echt jetzt?"

Bevor ich mit meiner (vielleicht sogar ungerechten) Kritik loslege: Ich bin ein großer Fan von Indie-Spielen – Titel wie *Super Meat Boy*, *Papers Please*, *FTL* und *This War of Mine* habe ich tagelang und mit Freude gespielt. Da die großen Publisher nur noch selten experimentierfreudig sind und so brandneue Spielkonzepte ohne die kleinen Studios echte Mangelware wären, kann ich die riesige Auswahl an interessanten Indie-Titeln nur begrüßen. Doch muss ich zugleich auch sagen, dass die Qualität der Spielprojekte, sprich das, was wir zu einem guten Teil in unseren Tests untersuchen, sich eher selten mit denen von AAA-Titeln der Marke Blizzard, EA oder Activision messen lässt. Das ist auch kein Wunder, zumal an den Spielen der großen Publisher oft mehrere Hundert Entwickler beteiligt sind. Wenn es um Kreativität, frische Ideen und den kurzweiligen Spielspaß geht, können die Indie-Spiele natürlich mithalten – oder überbieten die teuren Produktionen sogar, aber in puncto Präsentation, Dauermotivation und Umfang ziehen die Indie-Titel in den allermeisten Fällen den Kürzeren. Daher wundert es mich ein wenig, dass das jüngst erschienene Indie-RPG *Undertale* bei den Kritikern an *The Witcher 3* vorbeigezogen ist. Klar, man kann die nostalgische Pixelpräsentation von *Undertale* als Kunst und das gesamte Spiel als eine schöne nostalgische Reise ansehen, aber wenn ich mich dann zwischen CD Projekts Umfangsmonster und *Undertale* entscheiden müsste, würde Hexer Geralt eindeutig gewinnen – und das sollten meines Erachtens auch die Wertungen aussagen. Oder etwa nicht?

gamesbusiness.de
DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEU BEI COMPUTEC:
Die News-Zentrale der Spielebranche

Mit gamesbusiness.de launcht Computec Media am 21.10.15 das News-Portal der Spieleindustrie. Bereits seit 2012 bedient Computec Media mit großem Erfolg als Lizenznehmer von gamesindustry.biz die deutsche Spielebranche mit hochkarätigen News und Interviews. Ab 21. Oktober baut Computec Media mit der Marke gamesbusiness.de seine Aktivitäten in diesem Segment deutlich aus – mit einem Online-Portal, täglichem Newsletter sowie permanenten Facebook-, Twitter und WhatsApp-Meldungen. „Mit gamesbusiness.de wollen wir die maßgebliche digitale Quelle für News der Spieleindustrie schaffen", erklärt Hans Ippisch, Geschäftsführer von Computec Media. Auf gamesbusiness.de wird es weiterhin auch die wichtigsten Nachrichten des international führenden gamesindustry.biz-Netzwerks geben. Registrierungen für den kostenlosen Newsletter sind ab sofort unter gamesbusiness.de möglich.❑

ARMORED WARFARE

Panzerschlachten für alle!


In *Armored Warfare* kommen moderne Kampfpanzer zum Einsatz.

Obsidians vielversprechende Panzergefechte haben am 8. Oktober die Open-Beta-Phase erreicht. Für die kostenlose Testphase des großen *World of Tanks*-Konkurrenten der *Pillars of Eternity*-Macher kann man sich auf aw.my.com/de einschreiben und dort auch die 30 Gigabyte große Client-Software herunterladen. Im Gegensatz zu Wargamings Panzerschlachten ist *Armored Warfare* in der Moderne angesiedelt. So bekämpft man sich im 15-gegen-15-PvP-Modus nicht nur mit klassischen Kampfpanzern, sondern auch mit Panzerkampfwagen. Zudem kommen statt nur Geschützen auch Raketen zum Einsatz. Die Beta-Version bietet neben dem PvP-Modus auch eine PvE-Variante, in der fünf tapfere Spieler sich auf 25 Karten gegen Massen von KI-Gegner behaupten müssen. Auch die Auswahl an unterschiedlichen Fahrzeugen kann sich sehen lassen: Die Beta enthält bereits 60 Vehikel, die in fünf Klassen unterteilt sind. Wann die Beta-Phase zu Ende geht, steht noch nicht fest. ❏

Info: aw.my.com/de

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Großer Erfolg bei Kickstarter

Die Rückkehr zu Kickstarter hat sich für Larian Studios als großer Erfolg herausgestellt. Mehr als zwei Millionen US-Dollar konnten die Entwickler von über 42.000 Unterstützern innerhalb von 35 Tagen einnehmen. So kann *Divinity: Original Sin 2* mit zahlreichen zusätzlichen Features ausgestattet werden. Alle im Verlauf der Kampagne definierten Stretch-Goals wurden erreicht. Rollenspiel-Fans freuen sich unter anderem auf Beziehungen zwischen Charakteren, ausgefeilte Mod-Tools und einen Dungeon Master-Modus. „In jeder Hinsicht habt ihr unsere wildesten Erwartungen übertroffen und wir würden euch gerne unsere ewig während Dankbarkeit ausdrücken“, bedanken sich die Entwickler bei den zahlreichen Fans. Das Ziel des belgischen Teams ist es derzeit, *Divinity: Original Sin 2* bis Ende 2016 zu veröffentlichen. ❏

Info: www.divinityoriginalsin.com


Die *Original Sin*-Reihe richtet sich an die Liebhaber alter Rollenspiele. Trotzdem kann sich die Grafik sehen lassen.

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

Vergnügungssüchtig?


Fans waren von der Grafik der ersten veröffentlichten Screenshots nicht begeistert.

Hersteller Atari ist sicher mehr als froh darüber, dass die turbulente Berg-und-Tal-Fahrt bei der Entwicklung der Freizeitpark-Simulation *Rollercoaster Tycoon World* endlich vorbei ist. Nach zwei Studiowechseln hat jetzt das kanadische Entwicklerteam Nvizzio Creations endlich geliefert. Am 10. Dezember 2015 kommt das Spiel als Standard und Deluxe Edition in den Handel. Letztere enthält als Bonus zwei neue Karten, Terrain-Ergänzungen, ein digitales Artbook und ein Panda-Maskottchen. Ob *Tycoon World* die beliebte Simulationsreihe erfolgreich fortsetzen kann? Die Entwickler von Nvizzio haben bisher hauptsächlich Mobile-Spiele produziert. Anfang des Jahres äußerten auch Fans Bedenken, weil die Grafik nicht den allgemeinen Erwartungen entsprach. Inzwischen hat Atari nachgebessert und sattelte auf die Unity 5 Engine um. Daneben verspricht der Hersteller einen umfangreichen Achterbahn-Editor, komplett verformbares Gelände, mehrere Spielmodi und Herausforderungen sowie eine große Auswahl an Parkobjekten. ❏

Info: www.rollercoastertycoon.com

STYX: SHARDS OF DARKNESS

Fortsetzungsmeuchler!

Im letzten Jahr zeigte uns ein kleiner, grüner Goblin namens Styx, wie ein originelles Schleich-Spiel mit tollem Leveldesign auszusehen hat. Leider war die Story zu undurchsichtig und schwach, der Spielumfang eher gering. Trotzdem kam der hinterlistige Assassine ganz gut an. Entwickler Cyanide Studios werkelt nun am Sequel *Styx: Shards of Darkness*. Die Eckdaten lesen sich vielversprechend: Der Nachfolger wird mit der Unreal Engine 4 entwickelt, ein erster Screenshot zeigt schon die stimmungsvolle Grafik. Inhaltlich soll es deutlich mehr zu tun geben als im Vorgänger *Master of Shadows* und ihr bereist den neuen Schauplatz Körangar, eine Stadt der Dunkelelfen. Goblin Styx bekommt für sein schleichendes Meuchelhandwerk neue Fertigkeiten. So könnt ihr mit ihm nun auch Seile zum Klettern benutzen und sein rostiges Messer als Seilrutsche einsetzen. Erscheinen soll *Styx: Shards of Darkness* für PC, PS4 und Xbox One, als Termin nennt Hersteller Focus Home Interactive lediglich 2016. ❏

Info: www.styx-thegame.com


Ein erster Screenshot zu *Styx: Shards of Darkness* zeigt den kleinen Assassinen-Goblin bei seinem täglichen Handwerk. Wie im Vorgänger *Master of Shadows* erledigt ihr wieder allerlei fiese Meuchelaufträge.

Komplette Spiele bitte, keine Häppchen!



Die bruchstückhafte Veröffentlichungsweise des neuen *Hitman*-Spiels ist nachvollziehbar, aber nicht eben begrüßenswert. Ein Kommentar.

Von: Peter Bathge

Telltale hat es vorgemacht. Die Experten für Lizenzverwurstungen wie *The Walking Dead* haben sich darauf spezialisiert, ihre Spiele Stück für Stück anzubieten. Es war nur eine Frage der Zeit, bis der Erfolg dieses kleinen, unabhängigen Studios Nachahmer auf den Plan rief. Gefallen muss einem das freilich nicht.

Da fehlt doch was!

Live-Inhalte sind mir so was von egal. Der Versuch der Spielehersteller, Kunden über Monate hinweg an ein Spiel zu binden und sie mit konstanten Updates, DLC-Veröffentlichungen oder neuen Episoden zu versorgen, geht komplett an meinen Spielgewohnheiten vorbei, zumindest im Einzelspielermodus. Klar, ein schönes Add-on mit neuer Story gebe ich mir auch schon mal. Aber diese ständigen Mini-Neuerungen, wie sie etwa für das neue *Hitman* angekündigt sind, interessieren mich nicht. Ich mag das Gefühl, mit einem Spiel durch zu sein, es abgeschlossen zu haben. Und wenn ich 30, 40, 50 oder – wie bei *Hitman* – 60 Euro ausgebe, dann erwarte ich auch, das komplette Spiel zu bekommen. Bei Release, nicht in Etappen!

Die zuletzt immer schwächer werdenden Telltale-Adventures zeigen, welch negative Folgen eine über die Monate verteilte Veröffentlichung haben kann, besonders in Verbindung mit einer ständig unterbrochenen Geschichte. *Hitman*-Publisher Square Enix begegnet dem Problem mit einer Neuausrichtung der Serie. Nach dem storylastigen *Hitman: Absolution* steht jetzt wieder mehr freier Sandbox-Spaß à la *Blood Money* im Fokus. So lässt sich das Spiel besser in einzelne Häppchen unterteilen und neue Inhalte können später einfach drangeklebt werden, ohne dass die Handlung darunter leidet.

Für mich als Story-Liebhaber sind das keine guten Aussichten. Auch die Abwechslung scheint in





Hitman unter dem Verkaufsmodell zu leiden: Die am 11. März 2016 zum Preis von 35 Euro veröffentlichte Version bietet nur drei Umgebungen (siehe Infografik oben) – und sechs darin verortete Levels. Zwischen April und Juni sollen mit Thailand, USA und Japan drei zusätzliche Orte erscheinen, die kosten separat weitere 30 Euro. Wer vorher 60 Kröten gelöhnt hat, erhält sie als „kostenloses" Update. In jedem Fall hört sich das nach furchtbar wenig an. *Absolution* hatte 20 Levels. Vom Start weg. Zwar soll jede von *Hitmans* Sandbox-Umgebungen um ein Vielfaches weitläufiger sein als der größte *Absolution*-Level (Streets of Hope) und der Contracts-Modus bietet theoretisch unendliche Beschäftigung für heimtückische Attentäter, denn hier lassen sich aus Hunderten NPCs beliebige Zielpersonen auswählen und die so entstehenden Killer-Herausforderungen mit anderen Spielern teilen. Aber letztlich bin ich eben doch immer in den gleichen Gebäuden unterwegs. Da können sich die Zielvorgaben noch so oft ändern, echte Abwechslung sieht anders aus.

Eine Folge der Marktentwicklung

Die Veröffentlichungsweise von PC-Spielen hat sich zuletzt ebenso drastisch verändert (Early Access, Free2Play, DLCs), wie die Kosten für große Produktionen gestiegen sind (*GTA 5:* ca. 265 Millionen US-Dollar). Überraschend stabil sind nur die Preise für uns Kunden geblieben, dank Steam Sales und billiger Key-Händler sind sie im Durchschnitt sogar gesunken. Die großen Publisher suchen nach neuen Einnahmequellen, viele haben Mikrotransaktionen in Vollpreis-Spielen als eine Möglichkeit ausgemacht. Damit sich die Spiele-Entwicklung rechnet, müssen hohe Absatzzahlen erreicht werden. Die Verkäufe von *Hitman: Absolution* waren laut Aussage von Publisher Square Enix weit von diesem Ideal entfernt. Kein Wunder also, dass das Unternehmen mit IO Interactives neuestem Mörder-Simulator Experimente wagt.

Von der Reaktion der Kundschaft wird abhängen, ob sich solch ein Geschäftsmodell durchsetzt. Dann verkaufen bald nicht mehr nur unabhängige Indie-Entwickler ihre unfertigen Spiele auf Steam Early Access, nein auch die eigentlich weitaus finanzstärkeren Hersteller werden dazu ermuntert, die früher in Blei gegossene Datumsgrenze des Erscheinungstermins nicht mehr ganz so ernst zu nehmen. Was soll's, wenn das eigene Spiel nur halb fertig ist? Man kann den Kunden ja problemlos nach Release den Rest verkaufen! Bei *Hitman* wird es 2016 zumindest noch eine nachträgliche Komplettveröffentlichung auf Disc geben. In Zukunft würde dieser Schritt wohl wegfallen. ❑

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine. (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung | Neuankündigung | Vorschau in dieser Ausgabe

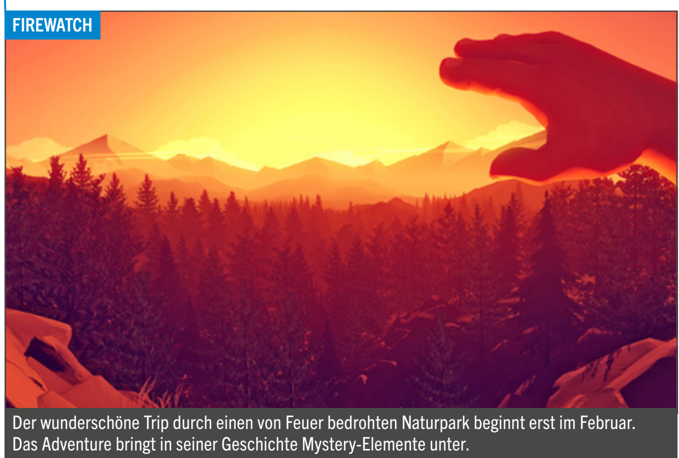
	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Adr1ft	Adventure	505 Games	1. Quartal 2016	08/15
	Anno 2205	Aufbaustrategie	Ubisoft	3. November 2015	08/15, 09/15, 10/15
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2015	04/15
	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Nicht bekannt	-
	Assassin's Creed: Syndicate	Action-Adventure	Ubisoft	19. November 2015	06/15, 09/15, 10/15
NEU	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	9. Februar 2016	07/15
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2016	03/15
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015	06/15
	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2015	-
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	April 2016	08/15, 09/15
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
Seite 32	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. Februar 2016	06/15, 11/15
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15
	Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
	Dragon's Dogma: Dark Arisen	Action-Rollenspiel	Capcom	Januar 2016	-
	Dreadnought	Action	Grey Box	2015	07/14, 04/15, 06/15
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/15
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	Oktober 2016	09/15
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Daybreak Game Company	Nicht bekannt	-
Seite 11	Fallout 4	Rollenspiel	Bethesda	10. November 2015	08/15, 09/15
Seite 36	Far Cry: Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	März 2016	11/15
	Firewatch	Adventure	Campo Santo	9. Februar 2016	10/14
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Gears of War: Ultimate Edition	Action	Microsoft	Nicht bekannt	-
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2015	09/15
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
	Hitman	Action	Square Enix	11. März 2016	08/15
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14, 08/15, 09/15
	How to Survive 2	Action-Rollenspiel	505 Games	4. Quartal 2015	-
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2. Quartal 2016	-
Seite 40	Just Cause 3	Action	Square Enix	1. Dezember 2015	03/15, 07/15, 09/15
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-

ADR1FT



Der Ego-Trip in der Haut einer Astronautin sollte eigentlich bereits im Oktober Spieler verzücken, erscheint als offizieller Starttitel für die 3D-Brille Oculus Rift nun aber erst Anfang des nächsten Jahres.

FIREWATCH



Der wunderschöne Trip durch einen von Feuer bedrohten Naturpark beginnt erst im Februar. Das Adventure bringt in seiner Geschichte Mystery-Elemente unter.

MASTER OF ORION



Ein Gameplay-Trailer verschreckte Fans: Vom taktischen Rundenkampf war keine Spur zu sehen. Kurz darauf beruhigte Wargaming: Man kann die Gefechte wie gehabt auch selbst steuern.

XCOM 2



Das Alien-Abwehr-Taktikspiel erscheint doch erst 2016. Dafür bestätigt Firaxis mit dem Jetpack tragenden Archon (im Bild) und dem Verbündete stärkenden Schildträger zwei neue Gegnertypen.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
▶	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	29. Januar 2016	-
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	1. Quartal 2016	-
	Mafia 3	Action	2K Games	2016	09/15
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	2. Quartal 2016	-
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016	-
	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	2016	08/15, 09/15
▶	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	9. Februar 2016	-
	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	25. Februar 2016	08/15, 09/15
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2015	-
Seite 48	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	2. Quartal 2016	08/15, 09/15
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	2016	08/15
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	2016	-
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2016	08/15
	Pollen	Adventure	Mindfield Games	1. Quartal 2016	-
	Project Daedalus: The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15
▶	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	Nicht bekannt	12/14, 09/15
Seite 24	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	1. Dezember 2015	07/14, 05/15, 09/15
	Resident Evil Zero: HD Remaster	Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	1. Quartal 2016	07/14, 03/15, 09/15
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
▶	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	10. Dezember 2015	09/14
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rage	Nicht bekannt	-
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
Seite 42	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14, 09/15
Seite 28	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	19. November 2015	05/15, 08/15, 09/15
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	10. November 2015	02/15, 09/15
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	4. Quartal 2015	03/15
	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	09/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	März 2016	09/15
NEU	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Superhot	Ego-Shooter	Superhot Team	4. Quartal 2015	08/15
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	1. Quartal 2016	08/15
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016	10/13, 11/13
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Park	Adventure	Funcom	Oktober 2015	-
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	4. Quartal 2015	-
▶	The Witness	Puzzle	Thekla Inc.	26. Januar 2016	-
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	2016	07/15, 10/15
▶	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016	08/15
▶	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	05/13
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
	Unravel	Puzzle-Platformer	Electronic Arts	Nicht bekannt	08/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2016	09/15
▶	XCOM 2	Rundentaktik	2K Games	5. Februar 2016	07/15, 09/15

ZU SPÄT ERSCHIENEN

Jeden Monat erscheinen Spiele, die den Redaktionsschluss – und damit einen Test – um wenige Tage verpassen.

Damit ihr trotzdem pünktlich zum Release alle wichtigen Infos an der Hand habt, um eine Kaufentscheidung zu treffen, findet ihr Spieleindrücke, Videos und Tests auf PCGames.de.

Diese Spiele haben es nicht mehr ins Heft geschafft:

- Broforce
- Emergency 2016
- Minecraft: Story Mode – Episode 1
- Overlord: Fellowship of Evil
- Sword Coast Legends
- The Park
- Warhammer: The End Times – Vermintide

Die Handlung von *Rebel Galaxy* dürfte Spieler mit Erfahrung im Science-Fiction-Milieu selten überraschen, sie fällt in die Kategorie „zweckmäßig".

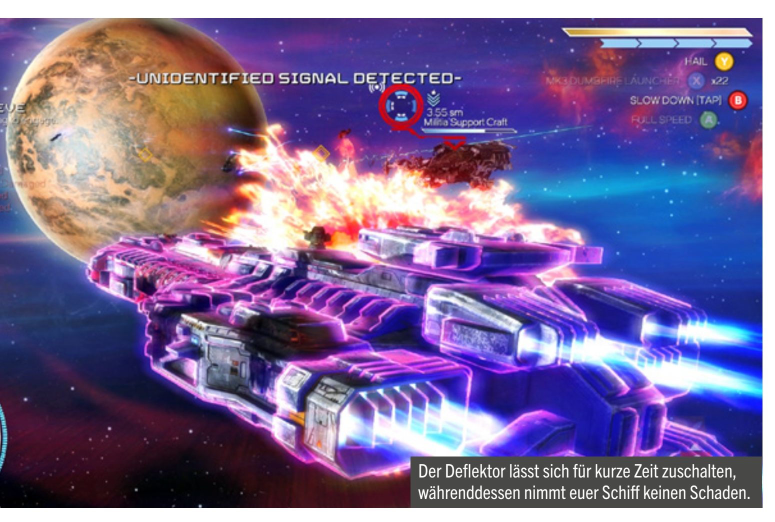
Rebel Galaxy

Genre: Action
Entwickler: Double Damage Games
Publisher: Double Damage Games
Erscheinungsdatum: 20.10.2015
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

Von: Peter Bathge

Die jahrelange Suche nach einem würdigen Erben für *Freelancer* trägt endlich Früchte.

Moment, das haben echt nur sechs Leute entwickelt? Der Schock ist groß, wenn man zum ersten Mal die kurze Liste der Verantwortlichen sieht, die am überraschend umfangreichen, überraschend geschliffenen *Rebel Galaxy* gearbeitet haben. Das kleine Zwei-Mann-Studio Double Damage Games hat lediglich Aufträge an vier freie Mitarbeiter vergeben, der Rest ist allein auf dem Mist von Travis Baldree und Erich Schaefer gewachsen. Die beiden waren unter anderem an der Gründung von Runic Games beteiligt und haben dort die Action-Rollenspiel-Serie *Torchlight* entscheidend geprägt. Es dürfte also niemanden verwundern, dass ihr jüngstes Projekt, ein kurzweiliges Weltraum-Actionspiel, viel von seiner Faszination der motivierenden Jagd nach besserer Ausrüstung zu verdanken hat. Mit Item-Sucht-spiralen kennen sich Baldree und Schaefer eben aus.



Der Deflektor lässt sich für kurze Zeit zuschalten, währenddessen nimmt euer Schiff keinen Schaden.

Segeln im Vakuum

Der Kern des Spiels basiert auf einer frechen Kopie: *Rebel Galaxy* nimmt die herrlich unterhaltsamen Seegefechte aus *Assassin's Creed 4: Black Flag* und versetzt sie fast 1:1 in ein Science-Fiction-Szenario. Statt Segelschiffen kommandiert ihr Großkampfraumer, doch das Prinzip bleibt gleich: Ihr und eure Gegner umkreisen einander, feuern mächtige Breitseiten ab und wechseln zwischendurch immer wieder zu Geschütztürmen für präzise Laser- oder Raketensalven. Selbst die Steuerung kommt Hobby-Piraten mit Assassinen-Faible sehr bekannt vor. Besonders mit dem Gamepad, der bevorzugten Kontrollmethode. Zwar lässt sich *Rebel Galaxy* auch per Maus und Tastatur ordentlich steuern, doch die analogen Joysticks des Controllers lassen die Bewegungen im luftleeren Raum weitaus geschmeidiger wirken als beim Einsatz von WASD oder Pfeiltasten. Probleme macht lediglich die Kamera, denn die hohen Aufbauten der wahrhaft riesigen Raumschiffe erschweren das Zielen zuweilen unnötig. Besonders, wenn ihr Asteroiden oder kleine Jäger im Visier habt, die als einzige Objekte losgelöst von der 2D-Ebene des Spiels existieren.

Obwohl *Rebel Galaxy* in den unendlichen Weiten des Weltalls spielt, könnt ihr die Reisehöhe eures Schlachtschiff anders als in *Homeworld* oder *Freelancer* nicht verstellen. Das macht die Gefechte zwar einerseits simpel, andererseits bleiben sie dadurch auch unkompliziert und zugänglich. Taktische Winkelzüge sind selten nötig, obwohl ihr etwa euren automatisch feuernden Geschütztürmen bestimmte Ziele vorgeben könnt. Meist reicht es, im richtigen Moment den Deflektor zu aktivieren (eine Art Unbesiegbarkeits-Modus, der stets nur wenige Sekunden andauert) und beizeiten den Feinden eine andere Seite eures Potts zuzuwenden, wenn eines eurer



▶ Auf Raumstationen (im Hintergrund) verkauft ihr den Inhalt eures Laderaums und nehmt neue Missionen an. Davon gibt es unendlich Nachschub, die Grundzüge der zufallsgenerierten Aufträge wiederholen sich schnell.

▼ Einen Mehrspielermodus besitzt *Rebel Galaxy* nicht. Ihr könnt jedoch gegen einmaliges Zahlen einer Gebühr einen NPC-Söldner anheuern, der euch automatisch begleitet und Gegner angreift.

▶ Das ganze Spiel dreht sich nur darum, immer fettere Pötte zu kaufen und sie mit immer besseren Waffen zu bestücken. Die dafür nötigen Geldsummen sind beachtlich. Wer unbedingt das größte Schlachtschiff sein Eigen nennen muss, verbringt über 30 Stunden mit dem Aufbringen des nötigen Kapitals.

vier Energieschilde versagt. *Rebel Galaxy* besitzt nur einen Schwierigkeitsgrad, der ist aber gerade richtig. Die Auseinandersetzungen mit Bomberschwärmen und Torpedo-Fregatten können sogar ganz schön knifflig werden, wenn ihr euer Raumschiff vorher nicht bestens ausgerüstet habt.

Mehr, mehr, immer mehr!

Euer Ziel in *Rebel Galaxy* ist einfach: Credits verdienen, um noch größere, noch besser mit Waffen bestückte, noch widerstandsfähigere Raumschiffe zu kaufen. Und dann wollen diese klasse designten und angemessen gefährlich aussehenden Stahlmonster ja auch noch ausgerüstet werden! Mit Lasern, EMP-Minen, Raketenwerfern, Flak-Kanonen. Oder vergrößert doch mal den Laderaum, um mehr (Schmuggel-)Waren zu transportieren! Stets gibt es was zu verbessern, ob es sich nun um kräftigere Schilde, stärkere Panzerung, einen schnelleren Antrieb oder ein praktisches Subsystem handelt, das die Überhitzung der Gefechtstürme hinauszögert. Wer auch nur das Geringste für Raumschiffe, fette Laserstrahlen und populäre TV- und Film-Adaptionen à la *Star Trek* übrig hat, für den ist *Rebel Galaxy* das reinste Eldorado. Es gibt schnelle Kreuzer und dicke Zerstörer, langsame, schwer gepanzerte Frachter und fliegende Kampfstationen, auf denen die Gefechtstürme Spalier stehen. Jeder der wuchtigen Flieger sieht einzigartig aus und spielt sich leicht anders.

Die nötige Knete für Schaluppen und Upgrades verdient ihr auf unterschiedliche Weise. So tummeln sich überall Piraten, für deren Abschuss euch ein saftiges Kopfgeld ausgezahlt wird. Dann wieder senden Händler in Bedrängnis Hilferufe aus; wer sie vor Angreifern rettet, kriegt eine Belohnung. Ihr könnt jedoch auch selbst als Korsar agieren und Händler überfallen – mit entsprechend negativen Auswirkungen auf euren Ruf bei den unterschiedlichen Fraktionen. Prima: Auch Bösewichter finden genügend Stationen, die ihnen nicht die Nase vor der Tür zuschlagen, wenn sie bei den rechtschaffenen Fraktionen Militär und Bürgertum unten durch sind. Wer gerne das Tempo rausnimmt, verdingt sich im Bergbau: Asteroidenfelder beherbergen wertvolle Rohstoffe, die ihr mit der richtigen Ausrüstung und einer ordentlichen Portion Geduld freilegt. Und dann ist da natürlich noch der Handel zwischen Raumstationen; wer fleißig Preise vergleicht und fix auf dynamisch auftretende Ereignisse wie Hungersnöte reagiert, kann relativ gefahrlos ein schönes Sümmchen erwirtschaften.

Dennoch: Letztlich führt in *Rebel Galaxy* kein Weg an den (sehr spaßigen) Weltraumkämpfen vorbei. Besonders nicht in den Zufallsmissionen, mit denen ihr euch theoretisch endlos die Zeit vertreiben könnt. Die Aufträge kreisen immer um eine Handvoll gleicher Aufgabenstellungen und wenn gegen Ende die Feindschiffe größer und zäher werden, artet das ständige Geballer in stupides Tastenhämmern aus. Zum Glück gibt's anders als im simulationslastigen *Elite: Dangerous* auch eine vorgefertigte Story-Kampagne, die dem Düsen durch die Galaxis dringend nötigen Kontext verleiht.

Story mit Alibi-Funktion

Wer sich heute noch gerne an die dramaturgisch exzellente Handlung von *Freelancer* erinnert, sollte seine Erwartungen an das Actionspiel von Double Damage Games allerdings zurückschrauben. *Rebel Galaxy* erzählt eine leicht zu durchschauende Geschichte, die ohne erinnerungswürdige Charaktere oder clever geschriebene Dialoge auskommt. Tatsächlich ist die Story kaum mehr als ein Vorwand, um den Spieler nacheinander durch die 14 sehr ähnlichen Sektoren des Spieluniversums zu scheuchen. Die künstliche Intelligenz mit Frauenstimme und einem uralten Geheimnis gibt es genauso wie das unerbittliche Alien-Volk, das die Existenz der anderen Zivilisationen bedroht. Nichts, was man nicht schon dutzende Male anderswo besser gesehen hätte.

Eine Besonderheit hat *Rebel Galaxy* dann aber doch und das ist der Outlaw-Faktor. Wie sich der Hauptcharakter durch die rund 20-stündige Kampagne mogelt und dabei in den Multiple-Choice-Dialogen auf Wunsch eine dicke Lippe riskiert, das hat einen gewissen Sci-Fi-Western-Geschmack, der an die TV-Serie *Firefly* erinnert. Der sehr gute, schön rockige Soundtrack mit lässigen Gesangseinlagen trägt entscheidend zu diesem Eindruck bei. Wem die Lieder nicht gefallen, der kann auch direkt im Startmenü seine eigene Musiksammlung einbinden. Das kommt besonders dann gelegen, wenn man mal wie-


Die Steuerung in den Weltall-Schlachten geht gut von der Hand, die Gefechte sind aufwendig. inszeniert.

der während der langen Reisezeiten im Spiel vor dem Bildschirm Däumchen dreht.

Mit Zeit zum Zeitunglesen

Der beachtliche Umfang von *Rebel Galaxy* (bis zu 40 Stunden, wenn ihr jedes Raumschiff freischalten wollt) hat nämlich auch eine Kehrseite. Die virtuelle Galaxie ist fast schon zu groß. Jeder der (optisch allesamt ähnlichen) 14 Sektoren beherbergt eine gigantische Sternenkarte mit bis zu einem Dutzend Stationen und etlichen möglichen Standorten für Zufallsmissionen. Dazwischen existiert – das hat das Weltall so an sich – eine Menge leerer Raum. Den zu überbrücken, um etwa von einem Story-Auftrag zum nächsten zu gelangen, kann schon mal mehrere Minuten dauern. Sprungtore dienen lediglich als Beförderungsmittel zwischen Sektoren, eine echte Zeitersparnis bringen sie nicht mit sich. Dafür enthält *Rebel Galaxy* andere Komfortfunktionen: Per Knopfdruck markiert euch das Spiel automatisch die nächste Handelsstation oder das am geringsten entfernte Missionsziel. Bei jedem Auftrag wird zudem vorab der Risikofaktor angezeigt, abhängig von eurer Ausrüstung. Anheuerbare Söldner helfen euch auf Wunsch aus der Klemme.

Geheimtipp für *Freelancer*-Fans

Auch wenn das Universum von *Rebel Galaxy* stets statisch bleibt (Raumstationen wechseln etwa nicht den Besitzer): Wir hatten eine Menge Spaß daran, auch nach Story-Ende noch die ganzen unterschiedlichen Raumschiffe freizuschalten und es uns mit den diversen Fraktionen zu verscherzen. Im technisch einwandfreien Erstlingswerk von Double Damage Games gibt es eine Menge zu entdecken. So könnt ihr etwa zwei Gilden beitreten und bekommt dort spezielle Items zum Kauf präsentiert. Auf Dauer fehlt aber das letzte Quäntchen Abwechslung oder die Prise Taktik, mit der die Gefechte dem Stigma des stupiden Dauerfeuerns entgehen würden. Warum können wir keine feindlichen Schiffe entern? Weshalb gibt es kein Energie-Management, um den Fokus zwischen Abwehr, Angriff und Antrieb zu verschieben, eigentlich ein Muss im Weltraum-Genre? Und: Wieso sind wir scheinbar ganz allein auf unserem riesigen Schlachtschiff unterwegs? Wo ist die Crew? Wo die Möglichkeit, Mannschaftsmitglieder auf bestimmte Stationen wie in *FTL: Faster Than Light* zu verteilen? Hier wäre noch so einiges mehr möglich gewesen.

Das gilt auch für die deutsche Übersetzung, denn eine solche existiert vorerst überhaupt nicht. *Rebel Galaxy* ist nur auf Englisch erhältlich, nicht einmal die Untertitel wurden übersetzt. Wer dem Spiel trotzdem eine Chance geben will, der findet den kostenpflichtigen Download bei Valves Vertriebsplattform Steam und – in einer Version ohne Kopierschutz – auf Gog.com. Zum Preis von 20 Euro ist *Rebel Galaxy* ein sehr faires Angebot, speziell für ausgehungerte Weltraum-Fans. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



„Raumschiffporno mit motivierender Credits-Tretmühle"

Rebel Galaxy bringt die Augen von Science-Fiction-Fans zum Leuchten. Dicke Raumpötte, die majestätisch durchs All schweben, sich lauernd umkreisen und in gewaltigen Explosionen vergehen: Das ist pure Fleischbeschau, die niedere Instinkte im Menschen anspricht, nur halt mit hübsch designten Raumschiffen statt nackten Ärschen. Auch mich hat das Streben nach immer besserer Ausrüstung und einem immer größeren Schlachtkreuzer zu Höchstleistungen angetrieben. Ich will gar nicht wissen, wie oft ich im Spielverlauf den rechten Trigger meines Gamepads malträtiert habe, um möglichst schnell eine Breitseite nach der anderen abzufeuern. Klar, auch mir sind die abwechslungsarmen Zufallsmissionen aufgefallen, aber so einfallslos und formelhaft wie große Open-World-Epen mit Icon-Verpestung (*Mad Max*) ist *Rebel Galaxy* dann glücklicherweise doch nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Griffige, klasse inszenierte Gefechte
- ➕ Geldscheffeln motiviert lange
- ➕ Großes Angebot an Weltall-Schaluppen und coolen Ausrüstungsgegenständen
- ➕ Starkes Raumschiff-Design
- ➕ Viele Wege zum Reichtum: Gilden beitreten, Waren verschiffen, Piraten jagen, Händler überfallen, Asteroiden abbauen
- ➕ Gut gemachte Hauptmissionen
- ➕ Theoretisch unendlicher Nachschub an Zufallsaufträgen
- ➕ Großer Umfang mit allein 20 Stunden für die Story-Kampagne
- ➖ Wenig Tiefgang
- ➖ Missionsbausteine wiederholen sich
- ➖ Keine echte 3D-Navigation
- ➖ Sehr lange, ereignislose Reisezeiten
- ➖ Keine deutsche Übersetzung
- ➖ Schiffsaufbauten verdecken teilweise das Sichtfeld




Selbst bei aktiviertem Warp-Antrieb dauern Reisen zum nächsten Missionsziel schon mal mehrere Minuten.


Einige Zerstörer sind so groß, sie passen nicht mal in Gänze auf den Bildschirm. Ein Traum für Science-Fiction-Fans!



NEVER · STOP · GAMING

PLAY THE FUTURE.
KCSGAMING BATTLEBOX



4K GAMING

BATTLEBOX EARTHQUAKE

Intel Core i7-6700K | 4x4.0 GHz Quadcore
Cooler Master V8 GTS | Supersilent
16 GB DDR4-2666 MHz | (2x8GB) Kingston HyperX
Gainward GeForce GTX 980 Ti | Phoenix Golden Sample, 6GB
ASUS Z170 PRO GAMING | Sockel 1151, ATX, Z170
250 GB SSD | Samsung 850 EVO | 2TB HDD
LG Bluray-Brenner & 16x DVD-Brenner
850 Watt Cooler Master V850 | 80+ Gold
ohne Windows | inkl. aller Treiber für Win7/8/10

Konfiguriere Dir Deine individuelle KCSGaming Battlebox auf www.kiebel.de/nvidia-geforce-gtx-battlebox

JETZT NUR **2199€**
Artikel Nr. 101188

(Monitor nicht im Angebot enthalten)

KUGEL ODER KLINGE

Hol dir beim Kauf einer qualifizierten GeForce® GTX™-Grafikkarte oder eines qualifizierten GTX-Notebooks ein Spiel deiner Wahl GRATIS dazu.







BEHERRSCHE
DAS SPIEL.

KCSMOBILE GAMING ULTRA 6

Intel Core i5-6500 | 4x3.2 GHz Quadcore (Skylake)
NVIDIA GeForce GTX 970M | 6GB GDDR5
8 GB DDR4-2133 | (2x4GB) Markenspeicher
Intel Wireless M.2 | 433 Mbit WLAN + Bluetooth 4.0
1000 GB HDD | Festplatte 2,5 Zoll, SATA
43.9cm (17.3") Full HD (1920*1080) | non-glare, LED
8 Zellen Li-Ionen Akku | ca 2 bis 3 Std. Laufzeit
230W Netzteil | extern
2.0 Megapixel | Webcam
ohne Windows | inkl. aller Treiber für Win7/8/10



JETZT NUR **1499€**
Artikel Nr. 112001

DU WILLST MEHR? Intel Core i7-6700K 4x4.0 GHz Quadcore **+240€** NVIDIA GeForce GTX 980M 8192MB GDDR5 **+349€**

... und viele weitere Konfigurationsmöglichkeiten für Dein individuelles Notebook auf www.kiebel.de



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

Von: Felix Schütz

Sex, Gewalt und zig Überraschungen: Im ersten Add-on zu *Witcher 3* zeigt sich Geralt in Bestform.

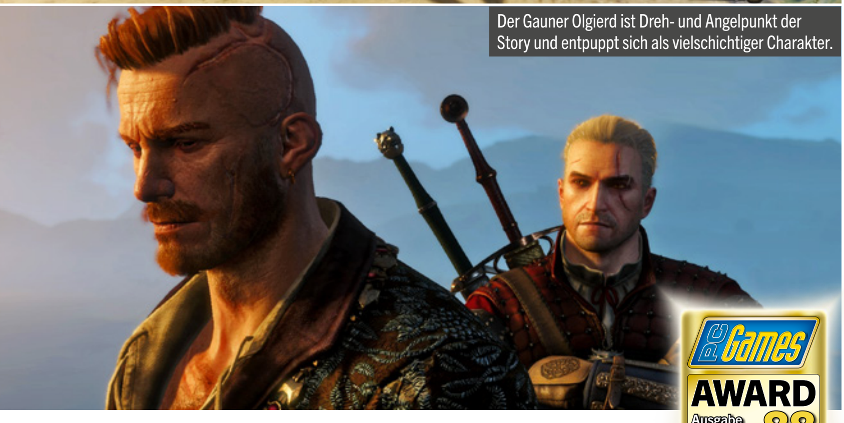
Genre: Rollenspiel (Add-on zu *The Witcher 3*)
Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: CD Projekt Red
Erscheinungsdatum: 13.10.2015
Preis: ca. € 10,- (Download)
USK: ab 18 Jahren



Kein Zuckerschlecken: Der Schwierigkeitsgrad von *Hearts of Stone* fällt höher aus als im Hauptspiel.



Tolles Wiedersehen: Die smarte Shani kennen wir schon aus *The Witcher 1* und aus den Romanen.



Der Gauner Olgierd ist Dreh- und Angelpunkt der Story und entpuppt sich als vielschichtiger Charakter.

The Witcher 3: Wild Hunt
Hearts of Stone

Was zur Hölle...!? Worte, die Geralt nicht alle Tage in den Mund nimmt. Doch in *Hearts of Stone* geht's dermaßen rund, dass selbst der abgebrühteste Hexer staunen muss: Was CD Projekt in das erste Add-on zu *The Witcher 3* gepackt hat, ist schlichtweg klasse und die 10 Euro locker wert!

Geralt in Partylaune

Das Filetstück von *Hearts of Stone* ist eine neue Questreihe für Level-30-Charaktere, die mit allerlei Überraschungen bis zum Schluss motiviert und spannend bleibt. Geralt übernimmt darin den unscheinbaren Auftrag, ein Monster in einer Kanalisation abzumurksen. Schnell überschlagen sich jedoch die Ereignisse und Geralt gerät in die missliche Lage, für einen mysteriösen Typen namens Gaunter O'Dim mehrere Aufgaben lösen zu müssen. CD Projekt strickt eine schlüssige und abwechslungsreiche Story rund um Geralts Misere, die mit frischen Ideen und Locations punkten kann. Kämpfe gegen Monsterfrösche, nächtliche Raubzüge, ausgewachsene Geiseldramen, Geisterhäuser und sogar ein Abstecher in ein magisches Gemälde stehen auf dem Programm – alles mit der gleichen Sorgfalt in Szene gesetzt wie schon im Hauptspiel. Das Gleiche gilt auch für die vielschichtigen Charaktere und die cleveren, wenn auch hier und da etwas ausufernden Dialoge – wer *Witcher 3* für seine Geschichten mochte, sollte *Hearts of Stone* nicht verpassen! Auch der Humor kommt nicht zu kurz: Unser Highlight ist ein langer Abschnitt, in dem ein bestens gelaunter Geralt eine Hochzeitsgesellschaft aufmischt, inklusive wilder Tanzeinlagen und mit derart primitiven Anmachsprüchen, dass es zum Fremdschämen ist. Was für ein Spaß!

Neben der starken Hauptstory gibt's in *Hearts of Stone* auch ein paar neue Nebenquests, die zwar gut geschrieben, meist aber auch schnell gelöst sind – etwa Verbrecherbanden aufreiben oder einen vermissten Kameraden aufspüren, der irgendwo im Wald verloren gegangen ist. Ein nettes Extra, aber für sich betrachtet auch nichts, was wir nicht schon zur Genüge aus dem Hauptspiel kennen.

Spannende Entscheidungen

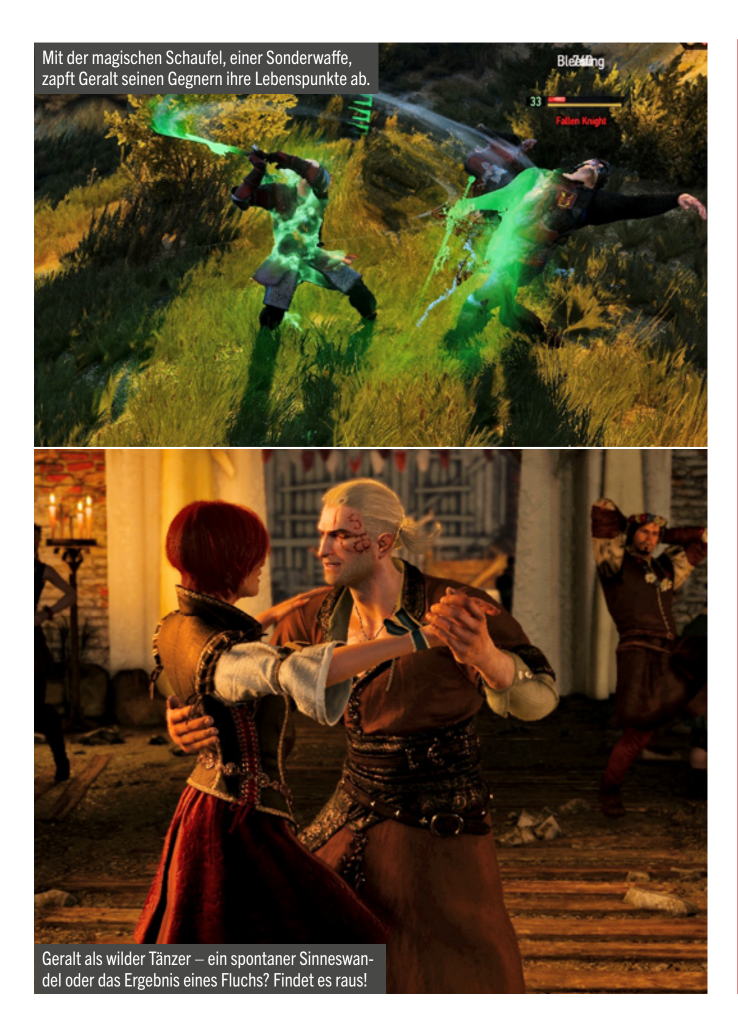
Die Hauptstory rund um Ciri, den Krieg gegen Nilfgaard und die Wilde Jagd spielt in *Hearts of Stone* keine Rolle. Stattdessen erzählt das Add-on eine in sich geschlossene Nebenhandlung. Die ist zwar grundsätzlich linear, versetzt uns aber immer wieder in knifflige Situationen, in denen es um Leben und Tod geht. So viel sei verraten: Wir haben manche Szenen mehrmals ausprobiert und konnten dadurch einige Charaktere vor einem grausigen Schicksal bewahren. Also: Immer gut überlegen, welche Entscheidungen ihr trefft! Einziger Wermutstropfen: Langfristige Auswirkungen haben wir nicht beobachtet, die Folgen unseres Handelns zeigen sich in der Regel sofort.

Knackige Bosskämpfe

Im Hauptspiel waren zünftige Bosskämpfe eher rar gesät. Das scheint auch den Entwicklern nicht entgangen zu sein – denn in *Hearts of Stone* toben sich CD Projekts Designer nun so richtig aus: Schon nach wenigen Minuten stehen wir einer fetten Riesenkröte gegenüber, die uns mit Schleimgranaten, Giftspritzern, Arschbomben und einer eitrigen Riesenzunge den Tag versauen will. Zu dem Ekelpaket gesellen sich später beispielsweise noch ein mächtiger Kampfmagier, der tödliche Sandstürme beschwört, oder ein mordsgefährlicher Schwertschwinger, der Geralt mit dämonischer Schnelligkeit von der Bildfläche säbelt. Es gibt noch weitere gelungene Bossmonster mit unterschiedlichen Angriffsmustern und Besonderheiten – doch wann und in welcher Form sie auftauchen, soll hier nicht verraten werden.

Shani: Der romantische Neuzugang

Schon im Hauptspiel war Geralt kein Kind von Traurigkeit: Nach Triss, Yennefer, Keira und einigen anderen Damen, die er um den Finger wickeln konnte, betritt nun Shani die Bühne – eine junge Ärztin, die Geralt-Fans schon aus den Büchern und dem ersten *Witcher*-Spiel kennen. Shani ist aber keine hohle Trophäe, sondern ein wunderbar geschriebener Charakter, den wir in einem langen Abschnitt ausgiebig kennenlernen dürfen – klasse, dass CD Projekt ihr so viel Platz einräumt! Ob Geralt am Ende tatsächlich bei Shani landen



Mit der magischen Schaufel, einer Sonderwaffe, zapft Geralt seinen Gegnern ihre Lebenspunkte ab.

Geralt als wilder Tänzer – ein spontaner Sinneswandel oder das Ergebnis eines Fluchs? Findet es raus!

EDITIONEN UND GWENT-KARTENSPIEL

Obwohl *Hearts of Stone* nur als Download erscheint, können Sammler auch zu einer hübschen Box im Einzelhandel greifen – inklusive echtem Gwent-Kartenspiel.

Hearts of Stone ist grundsätzlich nur als Download verfügbar. Entweder einzeln für 10 Euro oder im Season Pass für 25 Euro, der auch schon die kommende Erweiterung *Blood & Wine* umfasst. Wer sich trotzdem eine schöne Schachtel ins Regal stellen will, kann im Einzelhandel (offiziell nur Saturn und Media Markt) auch zur Retail-Version greifen. Die kostet 20 Euro und kommt in einer hübschen Sammlerbox daher, die zwar keine DVD, aber einen Download-Code enthält. Letzterer lässt sich dann für die gewünschte Plattform (Steam, GOG oder Origin) umwandeln, anschließend wird in jedem Fall ein mehrere Gigabyte großer Download fällig. Der Clou der Boxed-Version ist aber das Gwent-Kartenspiel, das der Schachtel beiliegt: Ihr erhaltet zwei aufwendig produzierte Decks (Monster und Scoia'tael) mit insgesamt 154 Spielkarten.



Für Sammler: Die großen Gwent-Karten sind mit schönen Artworks bedruckt und fühlen sich sehr wertig an.

kann? Das müsst ihr schon selbst rausfinden. (Tipp: Es lohnt sich!)

Neue Gebiete

Hearts of Stone spielt größtenteils in einem neuen kleinen Landstrich, für den CD Projekt die Region Velen im Nordosten erweitert hat. Die unsichtbare Levelgrenze wurde dazu hinter Novigrad und Oxenfurt einfach ein bisschen verschoben, sodass wir nun neue Dörfer, Ruinen, Anwesen, Banditenlager und andere Orte erkunden und nach Schätzen absuchen können. Die neuen Gebiete sind gewohnt stimmungsvoll und fügen sich nahtlos in die alte Spielwelt ein – was allerdings auch daran liegt, dass es dort kaum frische Grafiken zu sehen gibt. Eine richtig neue Spielwelt soll es erst im zweiten Add-on *Blood & Wine* geben, das im nächsten Jahr erscheinen wird.

Overkill: Der Runenschmied

Im Nordosten Velens trefft ihr auf einen frischen Handwerker, der eine neue Spielmechanik einführt. Und die hat's in sich: Beim Runenschmied verzaubern wir dreifach gesockelte Gegenstände mit Runenwörtern, die uns dann extrem starke Boni bescheren. So sorgen manche Runenwörter dafür, dass der Effekt von Schleifsteinen und Ambossen nie verlischt oder dass sich das Axii-Zeichen automatisch auf weitere Gegner überträgt. Die Runenwörter sollen dazu dienen, bestimmte Spielweisen zu unterstützen – wir haben beispielsweise ein Runenwort verwendet, das uns starke Regeneration spendiert, sobald der Adrenalin-Balken voll ist. Dafür lohnt es sich, die passende Ausrüstung zu wählen und notfalls sogar umzuskillen! Praktischerweise kann der Runenschmied auch Sockelfassungen hinzufügen, falls unsere Lieblingswaffe oder ein Rüstungsteil nicht genügend Slots hat.

Keine Frage: Die Runenwörter sind verdammt mächtig und wirbeln das Balancing kräftig durcheinander. Als Ausgleich muss man aber auch riesige Mengen Gold in den Runenschmied pumpen, bis man seine besten Effekte nutzen kann: Als Startgebühr werden 5.000 Goldstücke fällig, danach 10.000 und später nochmal 15.000. Zudem werden verschiedene Glyphen benötigt, die müssen wir gegebenenfalls auch nachkaufen. Hochstufige Spieler dürfte es also freuen, dass sie mit ihrem Geld endlich etwas anfangen können.

Frische Items und Schätze

Auch wenn den meisten Spielern nichts über die grünen Hexersets gehen dürfte, gibt's in *Hearts of Stone* doch einen Schwung frischer Gegenstände. So können wir uns auf die Suche nach einem legendären Ofiri-Set machen, das ab Stufe 38 nutzbar ist und vor allem die Hexerzeichen verstärkt. Von einem Bossgegner erbeu-



Upgrade: Beim Runenschmied statten wir dreifach gesockelte Items mit mächtigen Runenwörtern aus.


Der mysteriöse Gaunter O'Dim (Bildmitte) ist die mit Abstand spannendste Figur im Add-on.

ten wir außerdem eine spezielle Waffe in Form einer magischen Schaufel – die schaut zwar krude aus, drischt Gegnern aber bei jedem Treffer ein paar Lebenspunkte aus dem Leib, die unser Hexer dann gutgeschrieben bekommt. Hinzu kommen noch ein neues Pferderennen und eine Handvoll neuer Gwent-Karten. Fein!

Sinnvolle Detailverbesserungen

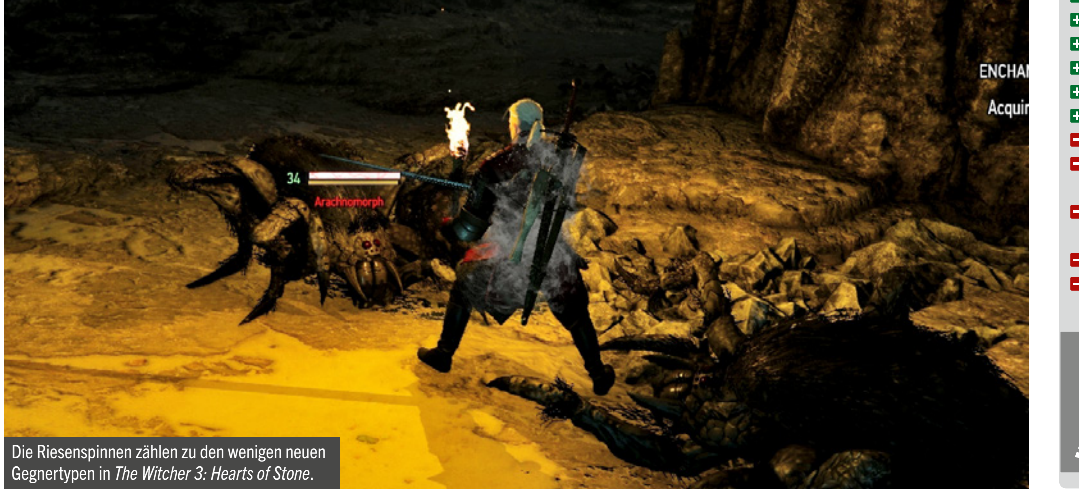
Durch den riesigen Patch 1.10 ist *The Witcher 3* wieder ein kleines Stückchen besser und runder geworden. Zum Beispiel merkt man das gleich am Interface: Hier können wir endlich vier statt zwei Tränke ausrüsten und bequem in der Schnellauswahl durchschalten. Ähnlich praktisch: Kleine Pfeile zeigen uns auf der Übersichtskarte nun Questziele und unseren Helden an, wenn diese aus dem Sichtbereich verschwinden. Will man nicht mehr missen! Abseits des Patches bringt das Add-on aber natürlich auch andere kleine Neuerungen, zum Beispiel neue Gegnertypen – in den Wäldern nordöstlich von Novigrad könnt ihr nun Wildschweine und eklige Riesenspinnen jagen. Außerdem treiben sich neue Schurken im Unterholz herum.

Fairer Umfang, fairer Preis

CD Projekt hat Wort gehalten: Die versprochenen 10 Spielstunden bekommt man in *Hearts of Stone* locker raus. Wer alle neuen Orte auf der Karte untersuchen, alle Schätze finden und alle Dialoge ausreizen will, sollte sogar bis zu 15 Stunden einplanen. Für 10 Euro ist das völlig in Ordnung, zumal es auch die Möglichkeit gibt, *Hearts of Stone* gleich für 25 Euro im Season Pass zu kaufen. Dieser umfasst auch die für 2016 angekündigte Erweiterung *Blood & Wine*, die etwa doppelt so umfangreich ausfallen soll wie *Hearts of Stone*. Alles in allem ein guter Deal.

Was gibt's zu meckern?

So gelungen *Hearts of Stone* auch sein mag, perfekt ist das Add-on nicht. So wirkt der Schwierigkeitsgrad oft unausgeglichen, selbst Standardkämpfe gegen einige Geister oder Riesenkäfer hauten unseren hochgelevelten, top ausgerüsteten Hexer zuweilen aus den Latschen. Ein weiterer kleiner Kritikpunkt: Die neuen Gebiete nordöstlich von Novigrad und Oxenfurt sind zwar hübsch und gut, bieten aber auch kaum Neues – hier hätten sich die Grafiker ruhig etwas mehr einfallen lassen können. Das Gleiche gilt für die Nebenbeschäftigungen wie Monsternester sprengen, Schatzkisten öffnen oder Orte von irgendwelchen Viechern befreien – das kennen wir alles zur Genüge aus dem Hauptspiel. Da das aber erstklassig war und das Add-on sich sonst kaum Schwächen leistet, gibt's auch für *Hearts of Stone* eine dicke Empfehlung. ❑



Die Riesenspinnen zählen zu den wenigen neuen Gegnertypen in *The Witcher 3: Hearts of Stone*.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Ein Award aus Gold für die Herzen aus Stein. Pflichtkauf!"

Bereits beim Hauptspiel habe ich meinen Hut vor CD Projekt gezogen, daher muss heute mal eine stinknormale Top-Wertung als Lob reichen: Besten Dank nach Polen für dieses schöne Add-on! Die spannende Geschichte rund um den mysteriösen Gaunter O'Dim hat mich von Anfang bis Ende prima unterhalten und mich mehr als einmal mit ihren abwechslungsreichen Aufgaben überrascht. Besonders gut gefällt mir, dass die Autoren zwar einerseits verdammt düstere Geschichten inszenieren, dabei aber auch der Humor nicht zu kurz kommt – *Hearts of Stone* hätte unter Sapkowski sicher eine klasse Kurzgeschichte abgegeben. Neben der starken Story, den deutlich besseren Bosskämpfen und den gut ausgearbeiteten Figuren (Shani!) überzeugt auch das Gesamtpaket: ein paar neue Items, Quests, Gebiete und Gegnertypen, dazu der Runenschmied als neuer Handwerker – alles in allem ist das eine runde Mischung, die schon jetzt große Lust auf das nächste Add-on macht.

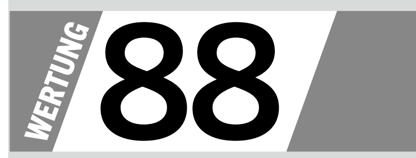
PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, motivierende Story
- ➕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ➕ Interessante, vielschichtige Figuren
- ➕ Knifflige Entscheidungen
- ➕ Mehrere coole Bosskämpfe
- ➕ Fairer Umfang (10 bis 15 Stunden)
- ➕ Schöne neue Romanze
- ➕ Gewohnt starke Präsentation
- ➕ Nützliches neues Handwerkssystem
- ➕ Neue Gebiete, Gegner und Items



- ➖ Balancing nicht immer perfekt
- ➖ Keine neuen Umgebungsaufgaben (Monsternester, Banditenlager usw.)
- ➖ Neue Velen-Abschnitte bieten optisch kaum etwas Frisches
- ➖ Einige Dialoge zu stark ausgewalzt
- ➖ Entscheidungen in Quests wirken sich fast immer direkt aus

WERTUNG 88



Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 24.09.2015
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 0

Dank der neuen Bundesliga-TV-Präsentation gewinnt *FIFA* noch einmal an Atmosphäre.

PC Games AWARD Ausgabe 11/2015 86

PC Games EDITORS' CHOICE SPORTSPIEL

FIFA 16

Von: Christian Dörre

Die Titelverteidigung ist in greifbarer Nähe, doch unerwartet grätscht der Underdog aus Fernost dazwischen. So oder so ähnlich muss sich *FIFA* dieses Jahr fühlen.

Ohne Frage, *FIFA 15* war trotz zahlreicher kleiner Fehler (teilweise auch durch verschlimmbessernde Patches) ein sehr gutes Spiel. Mit kleinen wohltuenden Anpassungen ans Gameplay sollte es dieses Jahr also ein Leichtes sein, den Fußballthron zu verteidigen. Oder eben auch nicht. *FIFA 16* zeigt sich zwar wirklich stark verbessert, doch am spielerisch grandios auftrumpfenden *Pro Evolution Soccer 2016* von Konami kommt es diesmal nicht vorbei.

Zwei Schritte vor, einer zurück

Da die Offensive im letzten Ableger klar übermächtig war und schnelle Spieler die überforderte Abwehr reihenweise ausdribbelten, war es ein nötiger Schritt, die Defensive zu verbessern. Dies ist *FIFA 16* auch wirklich gut gelungen. Die Abwehrrecken agieren bei Weitem nicht mehr so kopflos, verschieben gut und machen die Räume dicht. Jetzt muss man geduldig die Lücken suchen und blitzschnell zuschlagen, um zum Erfolg zu kommen. Das liegt auch daran, dass das Dribbling sehr entschärft wurde. Wer einfach drauflos sprintet, hat bald keine Puste mehr oder rennt sich in der Abwehrreihe fest. Selbst die KI setzt in höheren Schwierigkeitsgraden nicht mehr nur auf Schnelligkeit, sondern versucht euch mit gutem Passspiel auseinanderzunehmen. Ein echter Fortschritt!

Allerdings ist auch hier nicht alles rosig. Aufgrund der verbesserten Defensive hätten nämlich auch die offensiven Laufwege ein wenig angepasst werden müssen. Oft genug kam es vor, dass wir eine Lücke in der Abwehrreihe aufrissen, unser Mitspieler jedoch nur halbherzig mitlief statt in den freien Raum vorzustoßen. Das ist besonders ärgerlich, wenn man dem die tolle KI von *PES 2016* gegenüberstellt. Ebenfalls etwas durchwachsen fanden wir das Zweikampfverhalten. Die Zweikämpfe wurden ordentlich entschlackt, um die teils kuriosen Verrenkungen aus dem Vorgängerspiel zu verhindern. Blöd nur, dass man so kein richtiges Gespür mehr für den Körpereinsatz hat. Oft kann man nicht einschätzen,



Da die Abwehrreihen nun geschickter verschieben, müsst ihr im richtigen Augenblick die Lücke finden.



Habt ihr ein Tor geschossen, dürft ihr nun an bestimmten Interaktionspunkten jubeln. Schön.



Die Torhüter haben ordentlich dazugelernt und überzeugen größtenteils mit tollen Paraden.

ob man nun den Gegner abdrängt oder sich an ihm vorbeidrückt. Hier braucht man etwas Zeit, um sich einzuspielen. Das ist besonders schade, da die Gegner nun öfters die Zweikämpfe suchen und auch vor Fouls nicht zurückschrecken, was wiederum viel authentischer wirkt als noch im letzten Jahr.

Die Verteidigung im Raum oder ohnehin das Spiel ohne Ball funktioniert jedoch sehr gut und verdient genauso ein Lob wie die viel gescholtenen Torhüter. Meistens präsentieren diese sich sogar mit tollen Paraden und halten euch so den Kasten sauber, Patzer sind eine Seltenheit.

Der Rest vom Fußballfest

Obwohl sich technisch nicht besonders viel getan hat, ist die Präsentation jedoch wieder einmal überragend und fängt das Flair einer Fernsehübertragung fast perfekt ein. Zudem ist nun die TV-Präsentation der Bundesliga lizenziert und sorgt zusammen mit den ordentlichen Kommentatoren für ein Atmosphäre-Plus. Schade nur, dass nicht alle deutschen Stadien enthalten sind. Vereine wie Bremen, Köln oder Leverkusen müssen mit dem fiktiven Waldstadion vorliebnehmen. Ansonsten dürft ihr euch aber natürlich wieder mit so ziemlich jeder halbwegs relevanten Mannschaft aus allen halbwegs relevanten Ligen ins Gefecht stürzen. Hier bleibt *FIFA* der König.

Die angekündigte Verbesserung des Karrieremodus ist allerdings eher nett als bahnbrechend. Ihr dürft nun Vorbereitungsturniere bestreiten, um euch etwas zum Transferbudget dazuzuverdienen. Außerdem dürft ihr Spieler individuell trainieren und so ihre Werte verbessern. Dies geschieht in den bekannten Mini-Spielen aus den Ladepausen oder ihr simuliert einfach. So lohnt es sich, auch wirklich mal junge Talente zu verpflichten und zu fördern. Zudem ist das Balancing hier ganz gut gelungen. Um beispielsweise aus Leroy Sané den nächsten Messi zu formen, müsst ihr ihn über mehrere Saisons entsprechend konsequent fördern, ihr erlebt aber schon nach kurzer Zeit erste Fortschritte.Ansonsten bleibt alles (auch in anderen Modi) wie gehabt. Eben gut, aber nun wirklich nicht revolutionär.

Auch die erstmals spielbaren Damenmannschaften bringen wenig Neues. Sie spielen sich etwas weniger robust, aber genauso gut wie die Männer. Die Frauenteams sind somit eher als netter Bonus anzusehen. Hier würden wir uns für den nächsten Teil ebenfalls lizenzierte Ligen wünschen.

Technisch brauchen sich PC-Spieler in diesem Jahr keine Sorgen zu machen. *FIFA 16* läuft auf dem Rechenknecht genauso flüssig wie auf PS4 und Xbox One und bleibt diesmal auch von nervigen Bugs verschont. Optisch ist die PC-Version jedoch auch eben „nur" auf dem Level der anderen Versionen, obwohl mehr möglich wäre. ❑


Zum ersten Mal dürft ihr nun auch mit einigen Frauennationalmannschaften antreten.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Ein sehr gutes Fußballspiel, für den Meistertitel reicht's aber nicht."

PES 2016 hat mich versaut. Konamis Kick ist dieses Jahr so überragend, dass mir bei *FIFA* viele störende Kleinigkeiten auffallen, obwohl es ein wirklich rundes und sehr gutes Spiel geworden ist. Bei Zweikämpfen fehlt ein wenig der Zugriff, die Laufwege sind nicht immer optimal, einige Animationen wirken abgehackt und das Flügelspiel wurde zwar verbessert, ist aber immer noch nicht so präzise wie bei der Konkurrenz. Dennoch hatte ich auch mit *FIFA* viel Spaß. Die Gameplay-Verbesserungen fruchten zu großen Teilen und die Präsentation ist wieder einmal großartig. Gerade die TV-Inszenierung der Bundesliga und die cleverer agierenden Abwehrreihen machten mir immer wieder Freude. Dennoch fehlt dem Spielgeschehen etwas Kreativität. Zu oft ist die gleiche Spielweise von Erfolg gekrönt. Während *PES 2016* jedoch einen Riesensprung nach vorne macht, sind es bei *FIFA 16* nur ein paar (notwendige) Schritte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Clever verschiebende Abwehrreihen, bei denen man die Lücke suchen muss.
- ➕ Stark verbesserte Torhüter-KI, kaum noch Patzer
- ➕ Unübertreffliches Lizenzpaket, jetzt auch mit Bundesliga-TV-Präsentation
- ➕ Gutes Kommentatoren-Team mit mehr Anekdoten
- ➕ Verbessertes Flügelspiel und wuchtigere Fernschüsse
- ➖ Sehr statisches Zweikampfsystem mit nur geringem Feedback
- ➖ Teils sehr unglücklich gewählte Laufwege der KI-Kameraden
- ➖ Oftmals abgehackt wirkende Animationen
- ➖ Wenig Neuerungen, die neuen Features sind nett, wirken aber etwas aufgesetzt.

WERTUNG **86**

Mit der Erweiterung *Rising Tide* ist es in *Beyond Earth* jetzt auch möglich, die Meere zu besiedeln.

Genre: Rundenstrategie
Erscheinungsdatum: 09.10.2015
Entwickler: Firaxis Games
Preis: ca. € 30,-
Publisher: 2K Games
USK: ab 12 Jahren

Civilization: Beyond Earth – Rising Tide

Von: Stefan Weiß

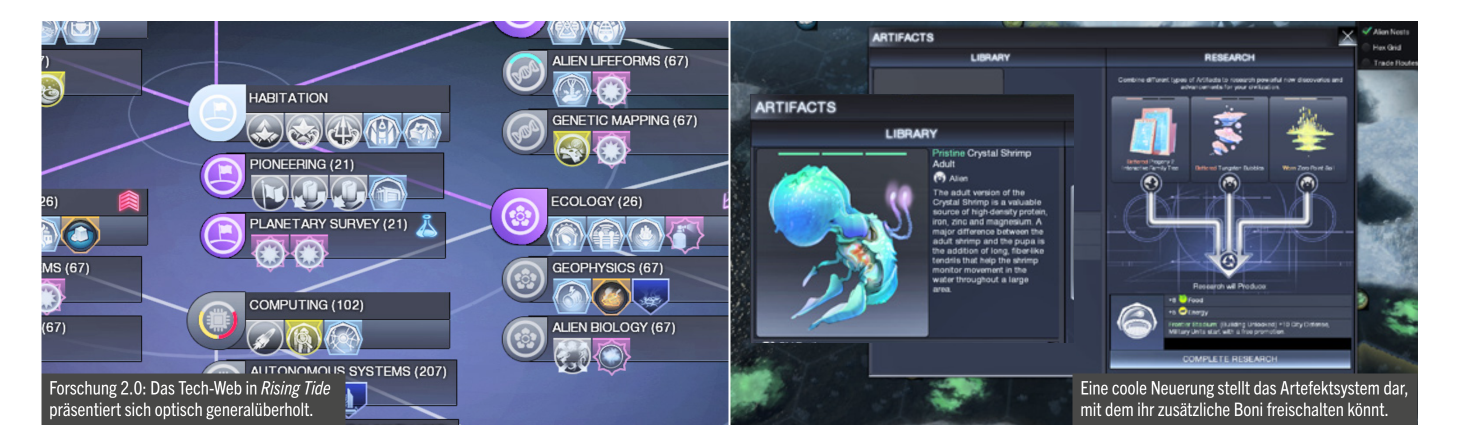
Im Kern gleich geblieben, aber mit spielerisch wertvoller Politur versehen.



Beyond Earth lieferte 2014 bewährte Strategiekost und bot ordentlichen Spielspaß. Trotzdem kam es an den großen Bruder *Civilization 5* nicht heran, wirkte an einigen Ecken und Kanten abgespeckt und überzeugte vor allem die beinharten *Civ*-Fans nicht in allen Belangen. Im Zentrum der Kritik stand zum Beispiel das spärliche Diplomatie-Feature. *Rising Tide* setzt an genau solchen Mängeln an und bringt etliche Neuerungen mit.

Gleicher Start, neue Möglichkeiten

Bei den einstellbaren Spielparametern vor einer Partie hat sich außer zwei neuen Lebensräumen (urzeit- und eiszeitlich) nicht viel geändert. Die Zahl der spielbaren Sponsor-Fraktionen wurde um vier Parteien auf zwölf erhöht, etwas mickrig. Dafür hat sich in Bezug auf die Sponsoren und deren Anführercharaktere inhaltlich einiges getan. Das Diplomatiemenü bietet jetzt eine völlig neu strukturierte Schaubühne für politische, wirtschaftliche und militärische Beziehungen. Da wäre zunächst das auffällige Eigenschaftssystem, mit dem ihr eurem Anführer spezifische Vorteile (Perks) zuweist. Das dazugehörige Menü setzt sich aus den vier Bereichen Charakter, Militär, Inland und Politik zusammen. Pro Bereich gibt's eine Eigenschaft und damit einen Perk, der sich in drei Stufen leveln lässt. Während Charaktereigenschaft und -vorteil fest zugewiesen sind, könnt ihr bei den übrigen drei Bereichen aus jeweils zehn unterschiedlichen Einträgen wählen. Das ist nützlich, um sich passende Vergünstigungen für den eigenen Spielstil herauszupicken. Ihr liebt Spionage? Bitte schön, dann verpasst eurem Anführer in Politik die Eigenschaft „subtil". Der dazugehörige Perk macht eure Agentenoperationen effizienter. Wenn ihr eure Strategie ändern wollt, lassen sich die Perks jederzeit ändern. Damit entsteht eine viel engere Bindung an die gewählte Charakterfigur. Auch die KI



Forschung 2.0: Das Tech-Web in *Rising Tide* präsentiert sich optisch generalüberholt.

Eine coole Neuerung stellt das Artefaktsystem dar, mit dem ihr zusätzliche Boni freischalten könnt.

DIPLOMATIEKAPITAL UND VERTRÄGE
In der Vertragsübersicht seht ihr neben den aktuell geschlossenen Verträgen und deren Boni auch eure aktuelle Diplomatiekapitalbilanz. Diese spezielle Währung ist für diplomatische Aktionen wichtig, ihr könnt sie aber auch wirtschaftlich nutzen, um Gebäude oder Einheiten zu kaufen.

BEZIEHUNGSPFLEGE
Wie für *Civ*-Spiele üblich, lässt sich die Beziehung zu einem Diplomatiepartner per Dialogmenü verändern. Das Ganze gestaltet sich in *Rising Tide* jedoch komfortabler als im Hauptspiel.

PARTNER-INFO
Sobald ihr einen Diplomatiepartner kontaktiert, bekommt ihr dessen Eigenschaften und die Vereinbarungen, die er getroffen hat, praktischerweise gegenübergestellt. Das hilft euch, das ausgewählte Gegenüber besser einzuschätzen.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN
Die vier kleinen Icons links unter „Traits" kennzeichnen eure Eigenschaften, rechts bei „Agreements" sind bestehende Verträge zu sehen. Zu allen Icons gibt es praktische Info-Fenster, wenn ihr mit der Maus darauf klickt. Das sorgt für viel Mikromanagement.

Rising Tide krempelt das spärliche Diplomatie-Feature des Hauptspiels erheblich um und sorgt für mehr Tiefgang. Dafür müsst ihr euch aber auch mit zahlreichen Menüs anfreunden.

nutzt dieses System. Daher macht es um ein Vielfaches mehr Spaß als im Hauptspiel, sich mit den Charakteren auseinandersetzen.

Es dauert zwar eine gewisse Zeit, bis man sich durch all die dazugehörigen Menüs und Erklärungen im Spiel durchgebissen hat, doch der daraus entstehende Tiefgang in Sachen Diplomatie und Charakterbeziehung ist eine Bereicherung im *Civ*-Universum.

Waterworld lässt grüßen
Die nächste, deutlich spürbare Veränderung durch die Erweiterung betrifft den Bau- und Besiedelungsteil in *Beyond Earth*. Jetzt lassen sich komplette Städte auf dem Wasser errichten. Diese breiten sich jedoch nicht wie an Land durch Wachstum aus. Die Wasserstädte verschiebt ihr mithilfe einer Bewegungsaktion um ein Feld in die gewünschte Richtung. Je nach gewählter Fraktion sowie nach Forschungs- und Ausbaustand eurer Wasserstadt dauert die Bewegung eine bis acht Runden. Danach lässt sich das durch die Verschiebung neu eroberte Gebiet bewirtschaften. Der Nachteil dabei: Während der Bewegungsphase ist keinerlei Produktion möglich. Die wichtigen strategischen Rohstoffe wie etwa Firaxit, Erdöl oder Titan etc. sind ebenfalls auf dem Meer zu finden. Dafür haben die Entwickler grafisch sehr ansprechend gestaltete Flachwasserzonen geschaffen, auf denen ihr passende Abbau-Anlagen platziert. Die sind hübsch detailliert dargestellt und bereichern die immer noch stimmige Science-Fiction-Atmosphäre im Spiel. Durch zahlreiche, speziell für Aquastädte nutzbare Gebäude und Verbesserungen macht das Siedeln auf dem Alien-Planeten mehr Spaß als im reinen Hauptspiel, erst recht, da euch jetzt viel mehr Baufläche zur Verfügung steht. Dadurch lassen sich riesige Territorien bilden, die allerdings für ein erhöhtes Maß an Mikromanagement sorgen.

Tech-Web 2.0
Im überarbeiteten Tech-Netz lassen sich jetzt die vielen Icons für Gebäude, Einheiten, Wunder, Technologien etc. viel besser auseinander halten. Darüber hinaus gibt es auch zahlreiche neue Gebäude und Technologien, die nur für Wasserstädte nutzbar sind, andere nur für Landsiedlungen. So schön die Bereicherung der Forschung aber auch ist, sorgt es nicht gerade für mehr Übersichtlichkeit. Im Gegenteil, das bunte Wirrwarr an Icons muss man sich immer noch recht mühsam erarbeiten, um durchzublicken. Das schlägt sich auch in der jetzt viel länger ausfallenden Produktionsliste nieder. Hier wäre es praktisch, wenn das Spiel gerade nicht platzierbare Gebäude ausblenden würde. Wenn ich beispielsweise den Stadtbildschirm einer Landsiedlung geöffnet habe, interessiert es mich nicht die Bohne, welche reinen Wassergebäude ich erforscht habe und umgekehrt.

Ideologisch angereichert
Die aus dem Hauptspiel bekannte Ideologien-Trilogie (Reinheit, Überlegenheit, Harmonie) ergänzt die Erweiterung mit drei Hybrid-Affinitäten. Dadurch profitiert eure gewählte Sponsor-Fraktion, denn im Affinitäts-Menü gibt es jetzt neue



Jeder Nationenführer ist mit einem Perk-System ausgestattet, das verschiedene Eigenschaften generiert.

Die Korallen-Aliens sind quasi das Miasma auf dem Meer. Ihr könnt diese Wesen bekämpfen oder als strategische Barriere nutzen.



Auch das Affinitäten-System hat sich Firaxis vorgenommen. So könnt ihr mithilfe der sogenannten Mischaffinitäten neue Boni und Einheitenkombinationen erzeugen.



Der Militär-Apparat ist mit der Erweiterung auf insgesamt 30 Basistypen angewachsen. Durch die zusätzlichen Upgrade-Möglichkeiten lassen sich die Einheiten noch besser individuell an eure Spielweise anpassen als im reinen Hauptspiel.

Perks, wenn ihr Punkte der drei Affinitäten miteinander kombiniert. Selbst bei den militärischen Einheiten lässt sich diese Kombination anwenden und ihr erhaltet somit neue Militär-Units, die Hybriden.

Militärische Aufrüstung

Bedingt durch die Hybrid-Affinitäten steht euch nun ein aufgemotztes Militärarsenal aus insgesamt 30 Basis-Einheiten zur Verfügung (11 neue Truppentypen spendiert das Add-on). Neben U-Booten und Schwebefahrzeugen gibt es auch frische Landtruppen. Militäreinheiten lassen sich nach wie vor bis zur Tier-3-Stufe upgraden. Bei vielen Einheiten könnt ihr auch Upgrades für Mischformen der drei Affinitäten vornehmen und damit neue Boni- und Kampfwerte generieren. Damit gewinnt der kämpferische Teil des Spiels mit nun insgesamt 66 Truppentypen an Vielfalt. Sehr schön ist, dass ihr endlich von Beginn an Einblick in alle Basiseinheiten und deren mögliche Upgrades habt. Somit lässt sich eure Wunscharmee viel besser planen.

In den Kämpfen selber sind uns allerdings keine gravierenden Unterschiede zum Hauptspiel aufgefallen, höchstens dass es aufgrund der neuen Einheitenkombinationen kniffliger ist, effektive Armeen auszutüfteln, besonders auf den hohen Schwierigkeitsgraden. Je nach Truppenzusammenstellung kann die Belagerung von Städten immer noch in ein nerviges Geduldspiel ausarten, auch die Luftwaffe ist für unseren Geschmack noch nicht genug ausbalanciert.

Jäger des verlorenen Artefakts

Ein schönes neues Schmankerl der Erweiterung bietet das Artefaktsystem. Als Belohnung für erfolgreiche Expeditionen oder bei der Zerstörung von Alien-Nestern und Städten fallen euch immer wieder Artefakte vor die Füße. Diese lassen sich in einem speziellen Inventar sammeln. Jedes Artefakt besitzt einen spezifischen Bonus. Im Artefaktmenü lassen sich bis zu drei solcher Items zu einem Set zusammensetzen, was in der Regel einen versteckten Bonus erzeugt. Das kann ein neues Spezialgebäude oder auch ein Wunder sein. Wie ihr die Items miteinander kombiniert, bleibt ganz euch überlassen. Das zu erwartende Ergebnis bekommt ihr zum Glück schon angezeigt, wenn ihr die Gegenstände in die dafür vorgesehenen Kombinations-Slots einsetzt. Dadurch lässt es sich prima tüfteln, bis man das Set seiner Wahl gefunden hat. Sobald ihr die Kombination aktiviert, verbraucht ihr die dafür eingesetzten Items. Irgendwie erinnert uns das an einen gewissen Horadrim-Würfel, aber lassen wir das.

Lohnt sich der Kauf?

Beyond Earth gewinnt durch die Erweiterung *Rising Tide* an Spielspaß. Viel Grund zu meckern gibt's eigentlich nicht, oder doch? Das kommt ganz darauf an, was man sich als *Civ*-Spieler von einem solchen Add-on erhofft. Im Vergleich zu den beiden Top-Add-ons *Brave New World* und *Gods & Kings* für *Civilization 5* hinkt *Rising Tide* hinterher. Warum zum Beispiel gibt es keine spannenden Einzelszenarien, am besten auf die einzelnen Sponsoren und deren Anführer zugeschnitten? Auch die Rolle der Aliens auf dem zu besiedelnden Planeten ist weiterhin nur von bescheidener Natur, da wäre noch Platz für spannendere Ideen. Bleibe noch der recht teure Anschaffungspreis, der mit satten 30 Euro kräftig zu Buche schlägt. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß

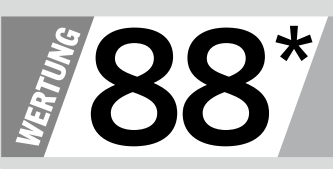
„Sinnvolle Neuerungen, aber ganz schön teuer!"

Warum nicht gleich so, Firaxis? *Civilization: Beyond Earth* hat mir zwar auch schon als Hauptspiel viel Spaß gemacht, trotzdem hatte ich ständig das Gefühl, es nur mit einem kleinen Bruder von *Civilization 5* zu tun zu haben. Das Diplomatiesystem im Sci-Fi-Spin-off wirkte dürftig und abgespeckt, die Nationenführer waren zu farblos und austauschbar. *Rising Tide* macht in dieser Hinsicht ganz gut Boden wett, auch die Idee der Misch-Affinitäten und der längst fälligen Wasserbesiedelung passen hervorragend ins Konzept. Damit wirkt das gesamte Gameplay in *Beyond Earth* nun runder und stimmiger. Und trotzdem bin ich nicht komplett begeistert. So schön die Diplomatie nun ausfällt, eine entsprechende Sieg-Option fehlt immer noch. Auch die Menüs sind nach wie vor noch furchtbar steril und die ewig lange Produktionsliste im fortgeschrittenen Spiel wäre mit zusätzlichen Filtern mehr als gut beraten. Dazu stört mich umständliches Extra-Geklicke, etwa wenn ich die Handelsrouten- oder Militär-Übersichten aufrufen möchte. Doch mich ärgern weniger inhaltliche Dinge, sondern vielmehr die Tatsache, wie sehr wir Spieler uns inzwischen an solche recht kostenintensiven Verbesserungen gewöhnt haben. Meiner Meinung nach gehören Inhalte, die sich hauptsächlich um die Optimierung eines schon erhältlichen Produktes kümmern, in kostenlose Patches und nicht in das Verkaufskonzept einer Erweiterung. Selbst Rabatt-Aktionen für Spieler, die *Beyond Earth* schon längst besitzen, wären eine schöne Geste gewesen. Denn *Rising Tide* ist im Prinzip genau das: eine im Kern äußerst willkommene, aber eben rein auf die Features des Hauptspiels gemünzte Verbesserung. Warum gibt es keine gänzlich neuen, spannenden Einzelszenarien? Die verschiedenen Nationen und die Alien-Umgebung gäben doch genügend Futter dafür her. Und die vier neuen Fraktionen, die für insgesamt 12 spielbare Parteien sorgen? Im Vergleich zu *Civ 5* mit seinen inzwischen 43 Völkern immer noch eine ziemliche Sparnummer.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stark aufgebohrtes Diplomatiefeature sorgt für mehr Abwechslung
- ➕ Sinnvolles und umfangreiches Perk-System zur Charakterisierung
- ➕ Motivierende Artefaktsuche mit tollen Boni-Überraschungen
- ➕ Mehr Einheitenkombinationen dank Misch-Affinitäten möglich
- ➕ Aqua-Gameplay ermöglicht neue Baustrategien
- ➕ Vier neue Sponsor-Fraktionen
- ➕ Überarbeitete Forschung
- ➕ Bewährtes *Civ*-Spielprinzip
- ➕ Hilfreiche Beraterfunktion

- ➖ Das Tech-Netz ist nach wie vor ein unübersichtlicher Icon-Haufen
- ➖ Im Vergleich zu *Civ 5* weniger Spielumfang und -tiefe
- ➖ Einiges Potenzial bleibt weiter ungenutzt (Aliens)
- ➖ Nach wie vor eher belanglose und schwach präsentierte Quests
- ➖ Keine spannenden Einzelszenarien enthalten
- ➖ Hoher Anschaffungspreis
- ➖ Keine Sprachausgabe der Sponsoren-Anführer vorhanden
- ➖ Hin und wieder KI-Schwächen



* Die Spielspaßwertung bezieht sich nicht auf die Erweiterung alleine, da sie nur mit dem Hauptspiel zusammen nutzbar ist. Daher gilt sie für *Beyond Earth* + *Rising Tide*.

Wenn Classic-Teams dabei sind, dürfen natürlich die Jordan-Bulls und die Magic-Johnson-Lakers nicht fehlen.

Genre: Sportspiel
Entwickler: 2K Games
Publisher: Visual Concepts
Erscheinungsdatum: 29. 09. 2015
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 0 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 11/2015 85

PC Games EDITORS' CHOICE SPORTSPIEL

NBA 2K16

Von: Sascha Lohmüller

Ein Filmregisseur sorgt dafür, dass NBA 2K den Sportspiel-Thron behauptet.

Malcolm X, *Mo' Better Blues*, *Oldboy* – drei (Kult-)Filme, ein Regisseur: Spike Lee. Künftig kann er sich noch einen weiteren Streifen ins umfangreiche Portfolio kritzeln: *Livin' da Dream*. Der flimmert jedoch anders als seine eingangs erwähnten Artgenossen nicht über Kinoleinwände, sondern über euren Bildschirm, denn es handelt sich dabei um den Karriere-Part von *NBA 2K16*. Ja, richtig gelesen, nach den storylastigen My-Career-Varianten der beiden Vorjahre gehen 2K und Visual Concepts in diesem Jahr noch einen Schritt weiter und präsentieren euch eine komplett geskriptete, per Performance Capturing eingefangene Geschichte.

In dieser verkörpert ihr einen jungen, aufstrebenden Highschool-Basketball-Star aus Harlem und verfolgt ihn auf seinem Weg zu NBA-Ehren. Wer Spike Lee kennt, weiß, dass die Motive Herkunft, schwere Kindheit, Armut und Verlust dabei eine große Rolle spielen – hin und wieder wird die Dramatik jedoch ein wenig auf die Spitze getrieben und zu tief in die Klischeekiste gegriffen. Was die Story jedoch wunderbar schafft, ist, dass ihr eine Bindung zu eurem Superstar und seinem Umfeld aufbaut, die es so bisher in Sportspiel-Karrieren nicht gab. Auch die Entscheidungsfreiheit kommt trotz der festen Story nicht zu kurz, zumindest später. Denn: Die ersten drei Jahre eurer Karriere – Highschool, College, NBA-Rookie-Jahr – fallen extrem storylastig aus und bestehen auch nur aus 3, 4 bzw. 8 Spielen, was anfänglich etwas verwirrend wirken kann. Erst danach wird die Story aufgelöst und ihr in den klassischen Karrieremodus entlassen, der euch alle Freiheiten bietet. Die Hintergrundgeschichte dient also als eine Art Origin-Story, als Basis für die Charakterentwicklung eures Jungprofis – ein durchaus gelungener, wenn auch gewagter Kniff, wie wir finden.

Weniger gelungen ist allerdings wieder einmal, dass die Karriere-Story nicht sonderlich flexibel ist, was euren erstellten Spieler anbelangt. Selbst wenn ihr das bleichste Weißbrot bastelt, ihr seid trotzdem das Kind von afroamerikanischen



Nach der Highschool-Karriere, die gerade mal drei Spiele umfasst, könnt ihr euch für eines der interessierten Colleges entscheiden. Wir treten natürlich die Reise ins sonnige Kalifornien zur UCLA an.



Der Karriere-Part kommt featuretechnisch erst nach eurer NBA-Rookie-Saison in Schwung – vorher steht die Story im Mittelpunkt.

Neben der Spielerkarriere bietet der GM-Modus die größte Langzeitmotivation. Wie in der Realität könnt ihr mit eurem Team nun sogar in eine andere Stadt ziehen – Cincinatti Bulls anyone?

Auch EU-Teams sind wieder mit an Bord, darunter die beiden deutschen Vertreter Alba Berlin und Bayern München.

Im MyPark-Modus duelliert ihr euch auf Hobby-Plätzen mit anderen Pro-Charakteren. Leider ist es selten so voll wie hier auf diesem Screenshot.

Eltern in Harlem, habt eine dunkelhäutige Zwillingsschwester und redet wie Jay-Zs kleiner Bruder – hier leidet mitunter etwas die Identifikation mit dem virtuellen Alter Ego.

Modi-Erscheinungen

Die Entwickler haben sich jedoch nicht nur auf Spike Lee ausgeruht, sondern auch in anderen Bereichen Verbesserungen eingebaut. Am deutlichsten spürbar sind dabei die zahllosen neuen Animationen, die die Bewegungen noch einmal geschmeidiger machen, sowie das verbesserte Physik-System, das sowohl Spielerkollisionen etwas besser darstellt als auch den Ball realistischer fliegen und tupfen lässt. Ebenfalls schick: Die Defense eurer KI-Kollegen steht nun etwas besser und auch dem Spieler selbst gehen Rebounds, Blocks und Co. etwas leichter von der Hand, ohne das Geschehen zu einfach zu machen.

Auch an den Modi wurde kräftig herumgedreht, im bereits eingangs erwähnten Karriere-Modus etwa könnt ihr nun auch eure Wochengestaltung steuern, beispielsweise mit dem Team Extra-Trainingseinheiten absolvieren oder Sponsoren-Termine wahrnehmen. Im MyGM-Modus, dem Manager-Part des Spiels, dürft ihr nun deutlich freier vorgehen, was die Relokalisierung eures Franchise angeht, euch in Summer Leagues beweisen oder Trades zwischen drei Teams einfädeln. Der MyLeague-Modus ist gar gänzlich neu. Er bietet zwar im Grunde dieselben Funktionen wie der GM-Part, allerdings könnt ihr zum Spielstart so gut wie alle Parameter der Ligen selbst bestimmen. Gehaltsobergrenzen, Spieltage und -dauer, Draft- und Play-off-Regeln, eingebaute Classic Teams – ihr baut euch eure NBA so, wie es euch beliebt. Das Beste daran: Diesen Liga-Modus könnt ihr auch mit bis zu 29 anderen Spielern online zocken – und das sogar erstaunlich ruckel- und lagfrei, wenn man die letzten Serienableger zum Vergleich heranzieht. Fairerweise muss dabei aber auch festgehalten werden, dass rund zwei Wochen nach Release kaum ein Match zustande kam, weder in der neuen 5vs5-Variante Pro-Am noch in 1vs1-Duellen oder im MyPark-Hinterhof-Modus.

Der größte Kritikpunkt ist allerdings wieder einmal die technisch unsaubere PC-Portierung. Auf unserem System ruckelten zwar lediglich einige Cut-Scenes, im Netz liest man jedoch auch von regelmäßigen Crashes, Rucklern in den Spielen und Cheatern im My-Park-Modus. Nachvollziehen konnten wir diese Probleme auf unserem Test-System jedoch nicht, die gehäuften Berichte zeigen aber, dass 2K hier wieder einmal Patch-Bedarf hat. ❑



FIFA hat es vorgemacht – alle anderen Sportspiele ziehen nach. Auch *NBA 2K* kommt seit einigen Jahren nicht mehr ohne Sammelkarten-Modus aus.

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



„Top – auch wenn mich die Washington Wizards gedraftet haben!“

So sehr ich das diesjährige *PES* oder meine Zwischendurch-Droge *Rocket League* auch liebe: *NBA 2K* ist in Sachen Langzeitmotivation immer noch meine Nummer 1 im Bereich der Sportspiele. Das liegt aber gar nicht mal am Lee'schen Karrieremodus, der mir ab und an dann doch etwas zu viel aufs Drama-Knöpfchen gedrückt hat, sondern eher an den vielen kleinen Verbesserungen. Die Defense geht etwas eingängiger von der Hand, die Animationen sehen flüssiger aus, die neuen Modi sind toll (MyLeague, Pro-Am), der GM-Modus ist extrem motivierend, die Physik im Spiel nachvollziehbarer. Bleibt nur zu hoffen, dass 2K noch ein paar Patches nachschiebt, um die Technik der PC-Version aufzubessern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cineastisch präsentierter Karrieremodus
- ➕ Viele Lizenzen (NBA, EL, Classic Teams)
- ➕ Neue Animationen, verbesserte Physik
- ➕ Enorm abwechslungsreich durch viele Modi
- ➕ Defense im Vergleich zum Vorgänger stärker
- ➖ Kaum Tutorials
- ➖ PC-Portierung technisch unsauber



Die rundenbasierten Schlachten sehen dank Unreal Engine 3 hübsch aus.

Genre: Rundenstrategie
Erscheinungsdatum: 29.9.2015
Entwickler: Limbic Entertainment
Preis: Ca. € 50,-
Publisher: Ubisoft
USK: Ab 12 Jahren

Might & Magic: Heroes 7

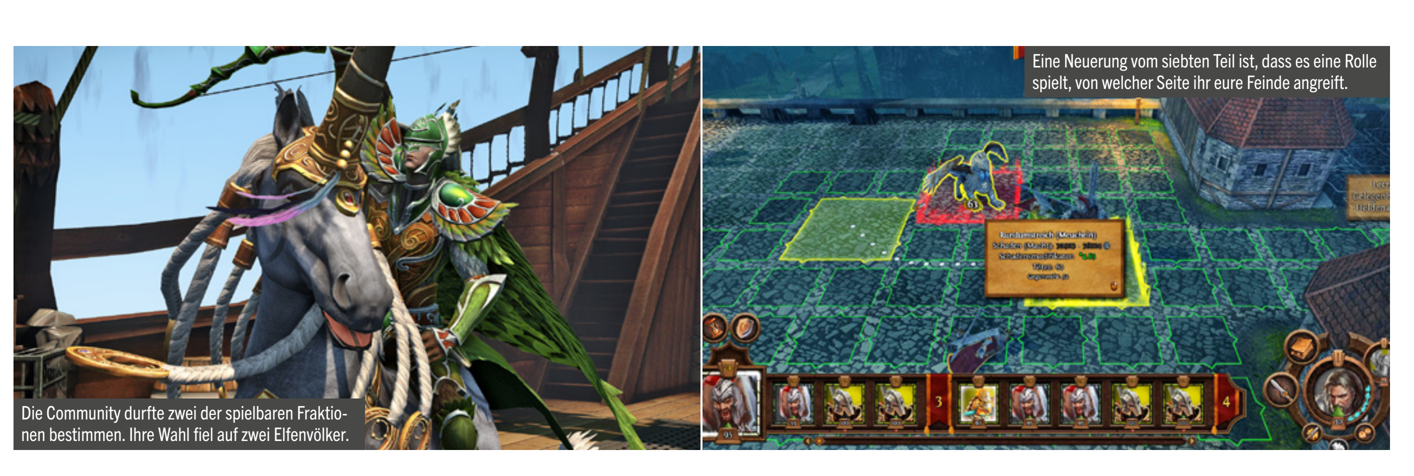
Von: Matti Sandqvist

Zum 20-jährigen Jubiläum beschert uns Ubisoft den bislang schönsten Ableger der Fantasy-Strategieserie. Doch spielt er sich auch gut?

Alte Liebe rostet nicht: Bei der Entwicklung von *Might & Magic: Heroes 7* scheint das verantwortliche Studio vor allem mit diesem – zugegebenermaßen etwas abgehalfterten – Sprichwort im Sinn ans Werk gegangen zu sein. Um es gleich auf den Punkt zu bringen: Statt revolutionärer Erneuerungen erwartet uns im nunmehr siebten Teil der Rundenstrategieserie einfach viel mehr vom Altbekannten – und „viel mehr" ist hier fast schon eine Untertreibung. Wer folglich die große Liebe von einst in einer komplett neuen Form erleben oder erst jetzt mit den märchenhaften Zeitfressern loslegen möchte, ist beim neuesten Ableger ziemlich fehl am Platz – Letztere vor allem deshalb, weil es kein Tutorial für Neueinsteiger gibt. Stattdessen handelt es sich bei *Might & Magic: Heroes 7* um einen Nachfolger im frischen Grafikgewand, jedoch mit all den bekannten Stärken und leider auch den üblichen Schwächen der Serie. Das dürfte – natürlich bis auf die Schwächen – aus der Sicht vieler erfahrener *Heroes*-Spieler genau das sein, worauf man sich freut. Offensichtlich möchte Ubisoft mit dem neuesten Teil vor allem die treuen Fans der Reihe bedienen – und ein Großteil von ihnen gilt schon seit jeher als ziemlich konservativ in ihrem Geschmack. Ob dieser Ansatz sich sehen und spielen lassen kann, verraten wir euch in unserem Test.

Alles wie gehabt

Laut dem in der Nähe von Frankfurt ansässigen und verantwortlich zeichnenden Studio Limbic Entertainment hat man sich bei der Entwicklung vor allem an den beiden beliebtesten Teilen der Fantasy-Strategiereihe orientiert, sprich an *Heroes of Might & Magic 3* und *5*. Aber auch Spieler, die – im eher unwahrscheinlichen Falle – zuletzt vor zwanzig Jahren mit dem ersten *Heroes* das Vergnügen hatten, werden sich fast sofort im siebten Teil wohlfühlen. Das liegt daran, dass



Die Community durfte zwei der spielbaren Fraktionen bestimmen. Ihre Wahl fiel auf zwei Elfenvölker.

Eine Neuerung vom siebten Teil ist, dass es eine Rolle spielt, von welcher Seite ihr eure Feinde angreift.

Überall auf den Karten liegen Ressourcen, die ihr mit euren Helden einsammelt. Dafür müsst ihr meistens eine neutrale Armee schlagen, die mit zunehmender Partiedauer wächst. Die Rohstoffe braucht ihr, um Gebäude zu bauen und Einheiten anzuheuern.

In den Städten könnt ihr Rohstoffe verkaufen, Gebäude bauen, Truppen sowie Helden anheuern und Zauber erlernen. In manchen Kampagnenmissionen müsst ihr ohne eine Siedlung auskommen und deshalb sehr sparsam mit euren Einheiten umgehen.

Die Helden führen eure Armeen an. Ihr könnt die Charaktere durch Erfahrungspunkte aufleveln und ihnen so Boni etwa für die Magie oder den Kampf geben. In den Städten könnt ihr zusätzliche Helden anheuern, die euch aber in der Kampagne nicht in die nächste Mission begleiten.

Wie in den Schlachten geht es auch auf der Strategiekarte rundenbasiert zu. Ihr bekommt jeden Tag neue Ressourcen und könnt so eure Gebäude verbessern. Jede Woche, sprich nach sieben Runden, kommen zudem frische Kreaturen in die Städte, die ihr gegen Gold anheuern könnt.

sich an der grundlegenden Spielmechanik so gut wie nichts verändert hat: Wieder ziehen wir unsere tapferen Helden Runde für Runde über große, kunterbunte Karten, erobern Städte, sammeln fleißig Ressourcen, bauen unsere Armeen auf und sehen zu, dass die Haudegen mit der Zeit reich an Erfahrungspunkten werden. Sobald es zu einem Gefecht kommt, wechselt das Spiel zu einer Schachbrettschlacht, in der wir unsere Einheiten rundenbasiert zum Sieg führen müssen. Diese Mischung funktioniert noch heute gut, auch wenn die einzelnen Spielelemente vielleicht nicht die Komplexität von anderen rundenbasierten Strategiespielen wie etwa *Civilization* oder *Battle Worlds: Kronos* erreichen.

Die Neuerungen, die Limbic Entertainment dem siebten Teil beschert hat, fallen daher auch relativ marginal aus. So können nun zum Beispiel Brücken auf- und abgebaut werden und in den Schlachten spielt es eine Rolle, von welcher Seite man die Feinde angreift – Dinge, die man schnell erlernt hat und das Spielgeschehen kaum beeinflussen.

So schnell man sich als Serienfan mit der altbekannten Spielmechanik und den wenigen Neuerungen vertraut gemacht hat, so tief sitzt dann auch anfangs die Nadel, die einem nächtelang an den heimischen Bildschirm bannt. Denn das ziemlich simple und etwas angestaubt wirkende Spielprinzip der Reihe hat noch heute eine beinah magische Sogwirkung, die wir am Ende nur schwer erklären können. Zum Teil liegt die Faszination wohl daran, dass man stets kleine Aufgaben zu erfüllen hat und man diese noch eben schnell vor dem Beenden des Spiels erledigen möchte. Zum anderen stellt die klischeehafte, aber gut durchdachte Fantasy-Welt mit ihren märchenhaften Helden und Geschichten einen großen Motivationsfaktor dar.

Märchenhaft

Die Handlung von Teil 7 macht hier keine Ausnahme und knüpft an die Ereignisse des Vorgängers an, sprich der Ermordung der Imperatorin und dem darauf folgenden Bürgerkrieg. In insgesamt sieben, jeweils etwa acht Stunden langen Einzelkampagnen gilt es nun, Fürst Iwan dabei zu beraten, ob er sein Königreich aufteilen sollte oder nicht. Dafür schlüpfen wir in die Rollen von sechs unterschiedlichen Helden, die das Schicksal großer Fantasy-Völker wie Orks, Greifen, Untoten oder Zauberer geprägt haben. Jede der Einzelkampagnen erzählt eine komplett eigene Geschichte, die Fürst Iwan bei seinen zukünftigen Entscheidungen als gutes Beispiel dienen soll. So erfahren wir zum Beispiel aufseiten der Orks, wie ihre mutige Anführerin Imani die Grünhäute aus den Fängen der Sklaventreiber-Magier in die Freiheit führte oder wie der Hochmut eines Greifenfürsten fast ein ganzes Geschlecht zu Fall brachte. Sobald zwei der Kampagnen abgeschlossen sind, darf man sich selbst als Fürst Iwan um die Zukunft des Reiches kümmern.

Von der Inszenierung der Story waren wir sehr angetan. Sie ist in jeder Kampagne sehr liebevoll gestaltet und punktet neben einigen lustigen Dialogen mit einer passenden deutschen Vertonung.



Die Stadtbildschirme feiern ein Comeback in Teil 7.

Die Unterschiede zwischen den spielbaren Fraktionen sind groß. So können die Nekromanten zum Beispiel gefallene Einheiten nach der Schlacht in ihre Armee aufnehmen.


Die Karten der Kampagne sehen nicht nur sehr abwechslungsreich aus, auch die Missionsziele unterscheiden sich stark.

In den Gefechten kann man sehen, wie viel Mühe sich die Entwickler mit den einzelnen Einheiten gegeben haben.

Abwechslungsreich
Auch was die Gestaltung der Missionen angeht, kann man sich kaum über mangelnde Abwechslung beklagen. In einem Auftrag müssen zum Beispiel die Orks aus der Wüste führen und dabei anfangs schnell vorgehen, da uns jede Runde Kreaturen aufgrund von Nahrungsmittel- und Wasserknappheit verloren gehen. Erst im letzten Drittel der Karte erobern wir dann eine Stadt und bekommen genügend Zeit, um Ressourcen zu sammeln und so die eigene Armee zu verstärken. In einer anderen Mission können wir uns ganz klassisch schon zu Beginn viel mehr Zeit lassen und langsam eine Armee aufbauen, mit der wir einen Kontrahenten innerhalb unserer Fraktion ausschalten können. Bei anderen Aufträgen stehen uns hingegen nur wenige Truppen zur Verfügung und wir müssen eher mit den Heldenfähigkeiten unserer Charaktere die Schlachten gewinnen. Insgesamt kann man sagen, dass keine der 26 Kampagnenmissionen der anderen gleicht und das ist etwas, das nur wenige ähnlich umfangreiche Strategiespiele bieten können.

Trial & Error
Ein wenig schade ist aber, dass man in den Aufträgen nicht immer erfährt, was man tun sollte, um eine Mission abzuschließen. So haben wir im ersten Kapitel der Ork-Kampagne zum Beispiel vergeblich unter Zeitdruck nach einem Hinweis gesucht, wie man eine große Statue zu Fall bringt, damit die Heldin und ihre Armee einen Fluss überqueren kann. Nur durch Zufall hatten wir dann im dritten Versuch gefangen genommene Harpyen befreit, die das Bauwerk umstürzen konnten. Oft ist es in den Missionen zudem so, dass man mehrere Anläufe braucht, weil man zuerst wichtige Punkte auf der Karte ausfindig machen muss, die einem beim Absolvieren eines Auftrags helfen.

Natürlich ist es nicht nötig, dass die Entwickler uns mit einem roten Pfeil auf wichtige Missionsziele hinweisen, aber klare Auftragsbeschreibungen wären unserer Meinung nach in der einen oder anderen Mission vonnöten gewesen.

Finde den Fehler
Als wirklich gelungen kann man das Missionsdesign schon aufgrund des gelegentlichen Trial&Error-Prinzips nicht bezeichnen. Doch das eigentliche Problem der Kampagnenlevels sind wieder einmal die schwerwiegenden Bugs. Ärgerlich waren vor allem solche Programmierfehler, die dazu führten, dass bestimmte Skript-Ereignisse in den Aufträgen nicht ausgelöst wurden und wir deshalb die Mission nicht abschließen konnten. In der Greifen-Kampagne hätten wir etwa gegen einen Feuerdämon kämpfen müssen, damit wir aus einem Dungeon entkommen konnten. Doch das Gefechtsereignis wurde nicht ausgelöst und unser Held blieb so für immer und ewig in dem Verlies verschollen. Auf der letzten Karte der Ork-Kampagne stand hingegen in einem Dungeon statt einer Treppe ein Schiff, wodurch wir nicht in die Oberwelt gelangten und so die Mission nach rund einer Stunde Spielzeit von vorne beginnen durften. Mit ähnlichen Fehlern hatten wir auch in den anderen Kampagnen zu kämpfen und mussten deshalb recht viele Missionen immer wieder neu anfangen.

Fast noch ärgerlicher war, dass der zum Testzeitpunkt aktuellste Patch auf die Versionsnummer 1.1 zwar einige der Bugs behoben hat, aber unsere gespeicherten Spielstände mit der neuen Fassung nicht mehr kompatibel waren. Da die Missionen oft mehrere Stunden in Anspruch nehmen, sank unsere Motivation zum Weiterspielen wie die Titanic nach ihrer Begegnung mit dem Eisberg. Wenn wir nicht den Anspruch gehabt hätten, *Heroes 7* für den Test komplett durchzuspielen, sprich nur zum Vergnügen gespielt hätten, wären wir mit der aktuellen Version trotz unserer anfänglichen Euphorie ziemlich sicher nicht mal über die ersten Kampagnenmissionen hinausgekommen.

In der Theorie gut
So lässt sich nur festhalten, dass Limbic Entertainment zwar die Mischung aus einerseits relativ skriptlastigen Aufträgen und andererseits dem Gefühl, ganz nach Belieben in den Missionen vorgehen zu dürfen, in der Theorie gut gelungen ist. Doch in der Praxis scheitert die Ausführung vorerst noch an höchst ärgerlichen Bugs. Ob sich die Fehler – wie etwa beim Vorgänger – nach etlichen Updates zum größten Teil in Luft auflösen, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt schwer


Die Inszenierung der Kampagne ist für Genreverhältnisse hochklassig. Etwas störend ist nur, dass die Charaktere im Ratssaal nicht animiert sind.



Die Helden steigen in der Kampagne stufenweise auf. Pro Level könnt ihr einen Talentpunkt für eine von zehn Kategorien ausgeben.





In den Belagerungsschlachten schützen Mauern und Abwehrtürme die Verteidiger.

sagen. Für einen Titel, den man in die Ladenregale stellt, sind die aktuellen Bugs jedenfalls eine echte Zumutung und auch für hartgesottene Fans der Serie ein guter Grund, mit dem Kauf des Spiels lieber noch eine Weile zu warten.

Obendrein hat sich der Fehlerteufel nicht nur in die Kampagnenmissionen eingeschlichen, auch das gesamte Spiel ist je nach Hardware anfällig für gelegentliche Abstürze und unerklärliche Performance-Einbrüche. Mit unseren Top-Testrechnern blieben zum Beispiel die Ruckler aufgrund der leistungsstarken Prozessoren und High-End-Grafikkarten aus, jedoch konnte das Spiel nicht immer reibungslos gestartet werden. Auf unseren schwächeren Test-PCs gab es hingegen neben den Performance-Einbußen und Abstürzen obendrein vermehrt die beschriebenen Skript-Bugs, die sich aber nach einem Neustart der Mission nicht wiederholten.

Bitte schleunigst nachbessern!
Insgesamt konnten wir das Gefühl nicht loswerden, dass der Entwickler aus welchen Gründen auch immer das Spiel hausintern nur unzureichend auf Fehler und Kompatibilitätsprobleme überprüft hat. Das ist wirklich schade, da es sich bei *Heroes 7* eigentlich um einen würdigen Nachfolger mit einem riesigen Umfang handelt und es dank eines beigefügten Map-Editors auch in Zukunft an neuen, kostenlosen Inhalten nicht mangeln dürfte. Doch in der jetzigen Form können wir das Spiel nicht weiterempfehlen. Am Ende bleibt uns nur die Hoffnung, dass Limbic Entertainment zügig die schwerwiegendsten Fehler behebt. ❑

*SCHLECHTERE WERTUNG WEGEN BUGS

Wenn der Fehlerteufel nicht so massiv zugeschlagen hätte, wäre für *Might & Magic: Heroes 7* auch eine Wertung oberhalb der 80 möglich gewesen.

Wir hatten das zweifelhafte Vergnügen, uns sowohl mit der Testfassung als auch mit der gepatchten Version 1.1 auf die Kampagnenmissionen zu stürzen. Da wir aufgrund von Skript-Bugs zwei der Kapitel nicht beenden konnten und auch sonst mit merkwürdigen Fehlern zu kämpfen hatten, müssen wir *Heroes 7* eine schlechtere Wertung vergeben, als es von seinem Potenzial eigentlich verdient. Ohne die lästigen Bugs hätten wir *Heroes 7* eine Wertung von 82 verpasst.



Neben den Skript-Bugs hat *Heroes 7* auch des Öfteren Probleme mit der 3D-Grafik. So schwebt hier zum Beispiel eine feindliche Armee in der Luft.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Wären da nicht die Bugs, wäre ich echt zufrieden."

Nach dem ersten Anspiel-Event von *Might & Magic: Heroes 7* in diesem Frühling war ich guter Dinge. Mit Limbic Entertainment hatte sich Ubisoft in meinen Augen genau das richtige Studio ausgesucht, um einen würdigen Nachfolger meiner liebsten Fantasy-Strategiereihe zu liefern. Auch nach den ersten zehn Spielstunden mit der Testversion war ich noch ziemlich zufrieden, zumal bis dahin nur kleinere Bugs auftauchten. Vor allem der riesige Umfang, die meines Erachtens liebevolle grafische Umsetzung und die Neuerungen im passend kleinen Maßstab haben mir sehr gut gefallen. Doch als ich dann in zwei Kampagnen hintereinander in der vierten Mission nur deshalb nicht weiterkam, weil Skripts nicht ausgelöst wurden, war die anfängliche Euphorie dahin. Nach dem ersten Patch hatte ich dann die Hoffnung, dass die größten Fehler beseitigt worden wären, doch Pustekuchen! Stattdessen konnte ich in der neuen Version meine Spielstände nicht mehr laden und zudem tauchten wieder ähnliche und obendrein andere Bugs in der Kampagne auf. Obwohl *Heroes 7* auf dem Papier ein wirklich würdiger Nachfolger ist, scheitert die Ausführung zurzeit in der Praxis. Ich hege ja noch die leise Hoffnung, dass sich der Zustand des Spiels in den nächsten Monaten verbessert und ich die Kampagne von Anfang bis Ende ohne lästige Neustarts spielen kann. So muss ich mich derweilen mit den Einzelspielerkarten und dem Mehrspielermodus zufriedengeben, die mir zwar auch Spaß machen, aber eben längst nicht die (theoretische) Qualität der Kampagnenmissionen erreichen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevolle grafische Umsetzung
- ➕ Riesiger Umfang der Kampagne
- ➕ Trotz kaum veränderter Spielmechanik weiterhin sehr motivierend
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Leicht zu bedienender Karten-Editor
- ➕ Sieben relativ unterschiedliche spielbare Fraktionen
- ➖ Diverse Bugs sorgen dafür, dass man viele Kampagnenmissionen nicht beenden kann
- ➖ Spielstände nach Update nicht mehr verwendbar
- ➖ Nur wenige echte Neuerungen gegenüber den Vorgängern
- ➖ Kein Tutorial für Neueinsteiger
- ➖ Missionsziele in den Kampagnenlevels nicht immer eindeutig
- ➖ Um manche Kampagnenkarten erfolgreich zu beenden, sind zwingend mehrere Anläufe vonnöten.



WERTUNG 70*



Statt eines Schiffs hätte hier wohl eine Treppe stehen müssen. Aufgrund dieses Bugs konnten wir die Bastionskampagne nicht beenden.

Die Schlachten finden nicht nur auf dem Land statt. In der Waldfestungskampagne gehören Gefechte auf Schiffen zur Tagesordnung.

Genre: Strategie
Entwickler: Cyanide
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 22.09.2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12

Bohort Doolist ist KO!

Blood Bowl 2

K.o.-Op-Gameplay: Um eure Gegner gezielt aus den Latschen zu hauen, solltet ihr sie mit möglichst vielen eurer eigenen Spieler umzingeln.

Poliert erst die Panzerhandschuhe und danach die Visagen eurer Konkurrenten: Jim Johnson und Bob Bifford begrüßen euch im Stadion der Feindschaft!

Von: Benjamin Kegel

Genau wie das Tabletop-Original, auf dem *Blood Bowl 2* und dessen Regelwerk basieren, ist auch die Versoftung ein herrlich nerdiges Paket! Menschen, Hochelfen, Bretonen, Skaven (das sind mannshohe Ratten), Dunkelelfen, Orks, Zwerge, Chaos-Dämonen und als Vorbesteller-Bonus Echsenmenschen und Waldelfen hauen sich hier auf die Glocke, um den Sieg für ihre Heimmannschaft einzufahren. *Blood Bowl* stellt ihr euch am besten als eine Kombination aus brachial-unterhaltsamen Warhammer-Rassen, rundenbasierter Strategie auf einem Raster-Spielfeld und dem brutalsten Football der Fantasy-Geschichte vor. Nachdem ihr euch für ein Team entschieden, einige (Star-)Spieler verpflichtet und euer Stadion ausgebaut habt, dürft ihr auch schon loslegen! Das Grundkonzept ist einfach: Ein *Blood Bowl*-Match besteht aus zwei Halbzeiten mit jeweils acht Zügen. Eure Aufgabe: Erzielt mehr Touchdowns als der Gegner! Während eines Zuges darf jedes Mitglied der gegnerischen Spielerteams rundenbasiert eine Aktion ausführen. Das kann der Griff nach dem Ball sein, ein Spurt über das Feld, ein Pass oder – sehr beliebt – das möglichst blutige Umhauen eines Gegenspielers, auf Wunsch kombiniert mit Nachtreten am Boden. Dauerhafte Verletzungen und sogar Todesfälle unter euren Spielern sind keine Seltenheit und liegen in der Natur einer zünftigen *Blood Bowl*-Partie.

Hexaeder statt Hexfeld

Prallen dann schließlich zwei Gegner aufeinander, werden die Würfel ausgepackt! Je nachdem, wie die Plastik-Schicksalsboten fallen, können die Kollisionen Fleisch gegen Fleisch zahlreiche Ergebnisse nach sich ziehen. Meist wird der attackierte Spieler nach hinten gedrängt. Es ist aber auch möglich, dass der Verteidiger zu Boden geht, dabei seinen Widersacher mit nach unten reißt oder im dümmsten Fall sogar der Angreifer über die eigenen Füße stolpert. Üblicherweise kann sich ein ausgeknockter Sportler in der nächsten Runde wieder hochrappeln, es ist aber auch möglich, dass er gelähmt, bewusstlos, verletzt oder gar tot ist. In dem Fall verpasst der Recke den nächsten Zug beziehungsweise das komplette Match oder den Rest seines Lebens. Gewagte Sprints, das Ausbrechen aus einer Tackelzone, das Aufheben und Fangen des Balls – über alles entscheidet der Zufall,



Kleine Gags und Trivia-Bonmots auf den Ladebildschirmen versüßen euch deren gehäuftes Auftreten.



Zu Beginn einer Knochenknacker-Runde dürft ihr stolz euer selbst gebasteltes Team bestaunen.

Dürfen wir vorstellen: Jim & Bob, zwei famose, aber leider etwas wiederholanfällige Kommentatoren.

ausgehend von euren Statistiken. Der Glücksfaktor spielt also eine erhebliche Rolle in *Blood Bowl 2*. Ihr könnt dem Würfel aber auf die Sprünge helfen. Die einfachste Methode dafür ist das geschickte Aufstellen eurer Mannschaft und ein gutes Auge für deren Teamwerte und Spezialfähigkeiten. Auch die schiere Anzahl von Sportlern in Schlagdistanz ist wichtig.

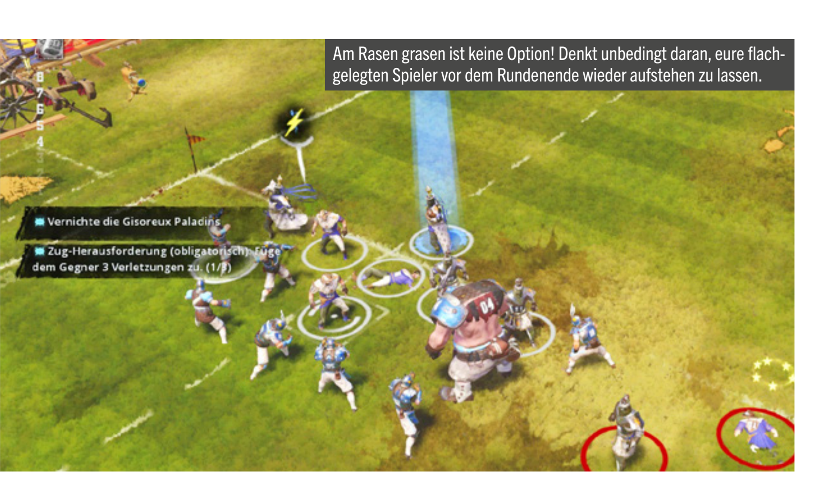
Faustball trifft Football

Drei Brocken, die einen Gegner umzingeln, oder der fette Oger mit Stärke 5 hauen einen kleinen Rattenjungen zum Beispiel problemlos vom Feld runter. Spielmechanisch drückt sich ein solcher Kraftvorteil so aus, dass sich weitere Würfel zu eurem Wurf gesellen. Ihr könnt aus der Mehrzahl an Resultaten dann euer Lieblingsergebnis auswählen. Wenn alle Stricke reißen, dürft ihr als Coach sogar Züge wiederholen lassen. Die dazu nötigen Karten sind aber verdammt teuer – und an Kosten-Posten besteht in *Blood Bowl 2* kein Mangel: Der Einkauf neuer Spieler, Cheerleader oder Stars verschlingt neben herrlich viel Zeit auch reichlich Gold.

Harte Währung

Pures Gold wert ist auch die Atmosphäre des Spiels. Kommentiert werden die Matches von dem Vampir Jim Johnson und dem Oger Bob Bifford – wir garantieren euch, ihr lacht euch dank der beiden ins Football-Koma! Überhaupt ist *Blood Bowl 2* in Sachen Audio superb aufgestellt! Die Stadiongesänge kommen insbesondere auf einer Dolby-Anlage unfassbar gut rüber, die wuchtigen … äääääh … knackstarken Fleisch-und-Knochen-Soundeffekte bereiten ungemeine Vorfreude auf den nächsten Schlag und selbst die bissige Menü-Musik passt prima zum Dargebotenen. Bei der eher schwachen Grafik und dem unnötig schleppenden Interface trifft das weniger zu.

Auch mit verschiedenen Bugs wie etwa nicht agierenden CPU-Teams hatten wir unsere liebe Mühe und unseren weniger geliebten Frust. Man muss aber ganz klar sagen, dass der PC die Konsolenfassungen hier deutlich hinter sich lässt – auf unserem Windows-Rechner sind wir weitaus weniger lästigen KI-Hängern begegnet als auf der Xbox One und der PS4. Zudem werden die wuchtigen Ladezeiten der Konsolen-Pendants dank zügiger Prozessoren und einer SSD-Festplatte im PC locker um die Hälfte reduziert. Und das rechnet sich, denn geladen wird hier viel! *Blood Bowl 2* ist inhaltlich ein richtig starkes, atmosphärisch sogar brillantes Spiel, dessen Kampfschrei-Platzsturm nur von kleinen Bugs und etwas Wartezeit zurückgehalten wird. Davon lassen wir uns aber nicht den Spaß verderben – und Spaß steckt hier jede Menge drin! ❑



Am Rasen grasen ist keine Option! Denkt unbedingt daran, eure flachgelegten Spieler vor dem Rundenende wieder aufstehen zu lassen.

MEINE MEINUNG

Benjamin Kegel

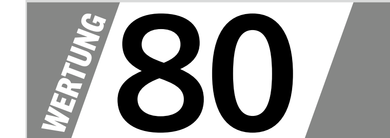


„Man spürt die Hardcore-Wurzeln des Tabletop-Originals überdeutlich!"

Bei Bobs bulligem Bizeps: Kommt ja nicht auf die Idee, das Ding hier wäre ein belangloses Taktik-Häppchen! Um ein echter *Blood Bowl*-Crack zu werden, müsst ihr viele Situationen und Zufallsfaktoren berücksichtigen. Zum Glück gibt es in *Blood Bowl 2* nun eine umfangreiche, toll inszenierte Kampagne, die gleichzeitig noch als effektives Tutorial fungiert. Bauchschmerzen bereitet mir nur die Politik rund um die Preorder-Rassen. Dass man Waldelfen und Echsenmenschen direkt zum Release hinter einer Paywall verbarrikadiert, ist eine ziemlich dreckige Taktik. Dafür gibt's Bonuspunkte für das tolle Live-Streaming von Matches – fast wie im Fernsehen. Echt starke Idee!

PRO UND CONTRA

- ⊞ Intensives Strategie-Fundament
- ⊞ Herrlich dichte, starke Atmosphäre
- ⊞ Bob Bifford und Jim Johnson am Mikrofon! Das wird nie langweilig!
- ⊞ Solide Kampagne mit Tutorial-Funktion und heftigen Matches
- ⊟ Jetzt schon Paywall-Rassen mit Echsen & Waldelfen? Also echt …
- ⊟ Magere Grafik, deutlich spürbare Ladezeiten, kleinere Bugs



Schade um die schöne Grafik!

Hinter den putzigen 2D-Fassaden von *Jotun* und *Skyshine's Bedlam* verstecken sich zwei bockschwere Spiele. Mist! **Von:** Peter Bathge

Der Erfolg von *Dark Souls* und die anhaltende Faszination der Massen für Retro-Spiele haben für meinen Spielekonsum schwere Folgen. Im wahrsten Sinne des Wortes: Immer weniger Entwickler haben Angst davor, mögliche Kundschaft (also mich!) mit knifflig-fordernden bis frustig-schweren Spielen vor den Kopf zu stoßen. Zwei davon erschienen im September, beide hätte ich eigentlich gerne gespielt: Sowohl *Skyshine's Bedlam* als auch *Jotun* punkten mit großartiger 2D-Grafik, handgezeichnet und herrlich anzusehen. Genau mein Ding, sollte man meinen, spätestens seit *The Banner Saga*. Doch der hohe Schwierigkeitsgrad entzaubert die tolle Verpackung.

Ach, wie goldig ... Hilfe, wieso bin ich schon wieder tot?

Spielspaß sekundär

Was soll denn dieses Beharren auf dem Hardcore-Aspekt eines Spiels, dieses mutwillige Abgrenzen vom vermeintlich casualhaften Rest der Spielelandschaft? Ist es wirklich so schwer, verschiedene Schwierigkeitsgrade anzubieten? Warum kann ich nicht einfach selbst wählen, auf wie viel Herausforderung ich gerade Lust habe? Gerade bei solch hübschen Spielen wie *Jotun*, das unter anderem in der Tradition des Playstation-2-Hits *Shadow of the Colossus* steht, will ich doch auch mal innehalten und die Pracht der fein gezeichneten Charaktere, der hübschen 2D-Hintergründe in mich aufnehmen. Ein „Du bist gestorben"-Bildschirm alle paar Minuten wirkt da eher kontraproduktiv. Fast noch schlimmer: *Skyshine's Bedlam* hat zwar unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, aber auf dem einfachsten sind alle Fortschritte wertlos. Eigentlich verdient man sich nämlich im Lauf des Endzeit-Abenteuers mit unglaublich unfairen Rundenkämpfen die Erlaubnis, beim nächsten Spielstart die fahrenden Festungen anderer Fraktionen auszuwählen. Aber nur, wenn man mindestens auf dem zweitniedrigsten Schwierigkeitsgrad beginnt, der ironischerweise mit „Normal" betitelt ist, in Wirklichkeit aber ein luststeigerndes Mittel für Masochisten darstellt.

Der Kontrast zwischen niedlicher Optik und bockschwerem Gameplay wirkt auf mich zunehmend verstörend. Aus meiner Sicht gibt es keinen Grund für Entwickler, ihr Zielpublikum so einzugrenzen. So kommen sie auf Dauer kaum aus der Hardcore-Nische heraus. Ich habe nichts gegen Herausforderung und Spieltiefe, aber muss es denn immer gleich die frustige Holzhammer-Methode à la „Nach dem 50. Tod wird's super!" sein? Ich will Spaß am Spielen haben und mich nicht „durchbeißen" müssen. Angesichts der Masse an Neuerscheinungen auf Download-Plattformen wie Steam und Gog.com hält sich meine Bereitschaft dazu ohnehin in Grenzen. Spiele ich halt was anderes. Auch wenn das dann vielleicht nicht so schnucklig aussieht. ❑



JOTUN

Genre: Action
Entwickler: Thunder Lotus Games
Publisher: Thunder Lotus Games
Erscheinungsdatum: 29.09.2015
Preis: Ca. € 15,- (nur auf Steam)
USK: Nicht geprüft

Der Gag an *Jotun*: Ihr spielt eine winzige Wikinger-Dame (rundes Bild), die von den turmhohen Bossen förmlich zermalmt wird.



SKYSHINE'S BEDLAM

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Skyshine Games
Publisher: Versus Evil
Erscheinungsdatum: 16.09.2015
Preis: Ca. € 20,- (nur auf Steam)
USK: Nicht geprüft

In *Skyshine's Bedlam* gondelt ihr mit eurem Dozer (oben) durchs Ödland und besteht Rundenkämpfe gegen Mutanten & Co.

Fleißige Insassen: Wir lassen die Insassen in der Werkstatt arbeiten, um die Erzeugnisse gegen bare Münze verkaufen. Der Erlös wird in die Infrastruktur des Gefängnisses investiert.

Prison Architect

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Introversion
Publisher: Introversion
Erscheinungsdatum: 06.10.2015
Preis: ca. € 28,-
USK: Nicht geprüft

Von: Marc Carsten Hatke

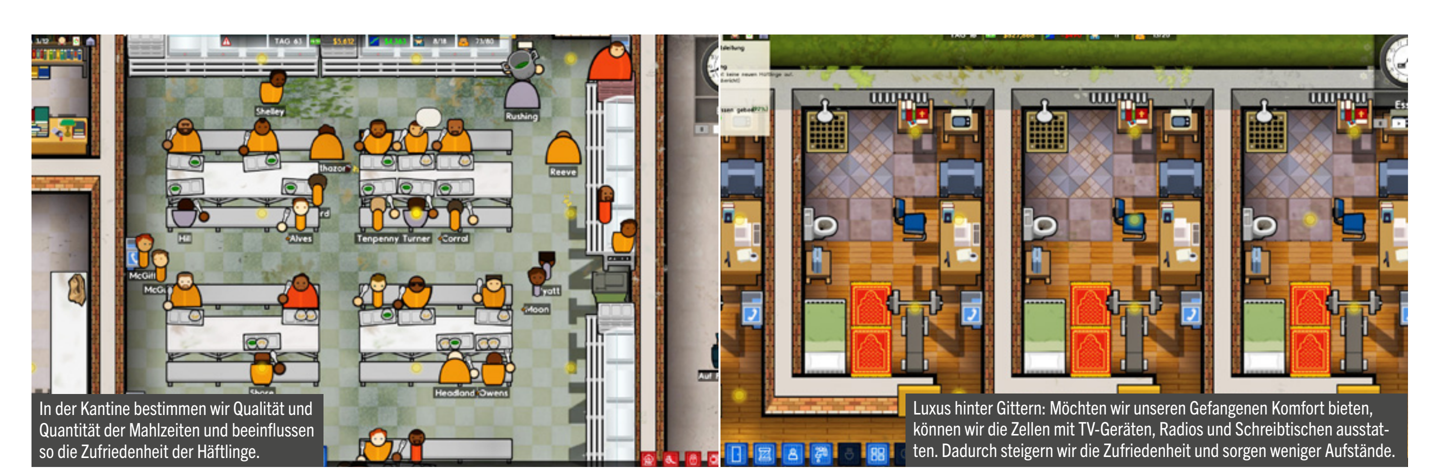
Wuselige Gefängnis-Simulation für Aufbaustrategen und Ausbruchsgenies

Nach drei Jahren und über 30 Alpha-Updates erscheint *Prison Architect* in der lang ersehnten Version 1.0. Im Verlauf der Entwicklung erhielt die Aufbausimulation stets neue Features für den Endlosmodus, die Verkaufsversion punktet aber mit einer ganz besonderen Überraschung: Im Ausbruch-Modus können wir uns erstmals einbuchten lassen und müssen einen Weg aus dem selbst erstellten Gefängnis finden. Wie das Ganze funktioniert und ob *Prison Architect* auch langfristig Spaß bringt, verraten wir euch in unserem Test.

Hinter Gittern

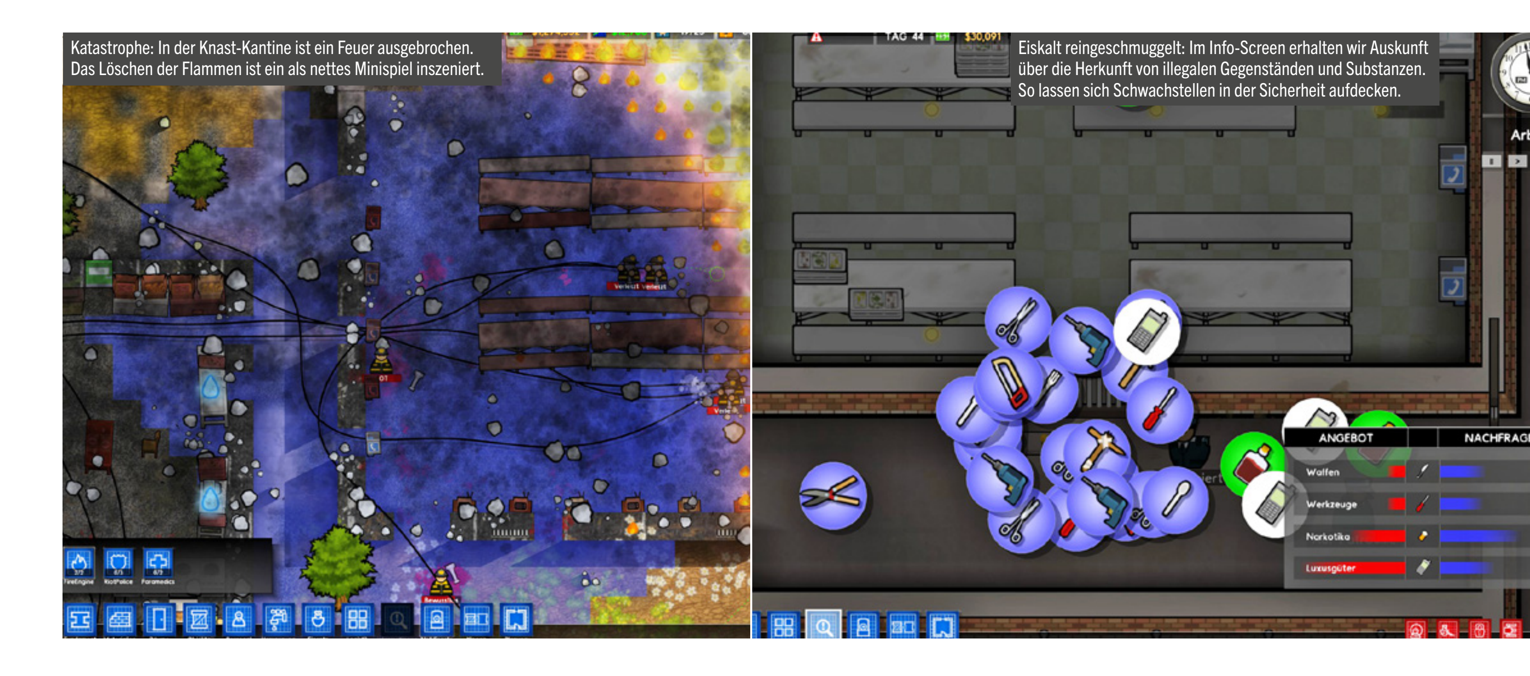
Der Endlos-Modus ist das Kernstück von *Prison Architect* und dürfte die meisten Spieler am längsten beschäftigen. Wegen des charmanten Comic-Looks fällt es schwer, zu glauben, dass *Prison Architect* von Introversion tatsächlich eine ernst gemeinte Gefängnis-Aufbausimulation sein möchte. Der Look erinnert stark an die TV-Serie *South Park* und lässt auf einen ähnlichen Humor hoffen. Aber auch wenn sich das Spiel nicht immer bierernst nimmt, können Aufbau-Fans eine durchdachte und realistische Management-Simulation erwarten, die nie ins Lächerliche abdriftet. Das merken wir spätestens nach ein paar Minuten, wenn der erste Truck mit Gefangenen anrollt und wir als Gefängnisdirektor die Bedürfnisse der Strafgefangenen im Auge behalten müssen.

Zunächst erinnert *Prison Architect* stark an die Lebenssimulation *Die Sims*, auch wenn wir die Insassen nicht direkt steuern können. Um die zahlreichen Bedürfnisse wie Nahrung, Hygiene und Familie befriedigen zu können, bauen wir unterschiedliche Räume samt Inventar. So brauchen Zellen zwingend ein Bett und eine Toilette und müssen auch eine Mindestgröße haben. Der Gemeinschaftsraum darf dafür hingegen ein wenig größer ausfallen und Fernsehgeräte, Radios und Sofas beinhalten. Insgesamt dürfen wir aus 31 Raumtypen auswählen, von denen jeder eine bestimmte Funktion für Insassen oder Personal erfüllt. Leider ist nicht immer gleich ersichtlich, mit welchem Raumtyp welche Bedürfnisse abgedeckt werden. Und auch die von der deutschen Community erstellte deutsche Übersetzung lässt noch zu wünschen übrig. Jeder



In der Kantine bestimmen wir Qualität und Quantität der Mahlzeiten und beeinflussen so die Zufriedenheit der Häftlinge.

Luxus hinter Gittern: Möchten wir unseren Gefangenen Komfort bieten, können wir die Zellen mit TV-Geräten, Radios und Schreibtischen ausstatten. Dadurch steigern wir die Zufriedenheit und sorgen weniger Aufstände.


Katastrophe: In der Knast-Kantine ist ein Feuer ausgebrochen. Das Löschen der Flammen ist ein als nettes Minispiel inszeniert.

Eiskalt reingeschmuggelt: Im Info-Screen erhalten wir Auskunft über die Herkunft von illegalen Gegenständen und Substanzen. So lassen sich Schwachstellen in der Sicherheit aufdecken.

zufriedene Gefangene spült Geld in unsere Kassen, das wir dringend für Personal, neues Inventar, notwendige Anbauten oder Instandhaltungsmaßnahmen benötigen. Ja, die Führung eines Gefängnisses ist teuer!

Die Bereiche Bauen, Managen und Organisieren sorgen stets für Abwechslung, da *Prison Architect* viele Unterpunkte mit eigenen Gameplay-Mechaniken bietet. Entscheiden wir uns beispielsweise für eine Bildungseinrichtung, müssen wir Kurse belegen und entsprechende Lehrkräfte einstellen. Dafür lernen die Gefangenen den Umgang mit Werkzeugen und können anschließend Aufgaben in der Küche oder im Sägewerk übernehmen. Damit wichtige Zuschüsse für das Gefängnis genehmigt werden, braucht es ein Gespür für die richtigen Aufträge, die wir am Klemmbrett-Menü annehmen können. So verbringen wir viele Stunden mit dem Spiel, indem wir die unterschiedlichsten Aufgaben erfüllen, die sich erfreulicherweise nur selten gleichen oder wiederholen.

Und sollten wir unserer durchorganisierten Maschinerie tatsächlich einmal überdrüssig werden, verkaufen wir die gesamte Einrichtung kurzerhand an den Staat, sacken eine Menge Geld ein und errichten uns mit dem großzügigen Finanzpolster ein neues Gefängnis. Eine Art Prestige-Modus à la *Call of Duty* in einer Aufbausimulation? Geniale Idee, Introversion!

Große Kampagne? Kleines Tutorial!

Für einen optimalen Einstieg soll die als großes Tutorial konzipierte Kampagne dienen. Hier erleben wir die Geschichte des Mörders Edward Romsey, ein ehemaliger Lehrer, der seine Frau und deren Liebhaber ermordet hat, nachdem er sie in flagranti im Ehebett erwischt hat. Die Gerichte haben entschieden, dass Edward auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet werden soll. Dreimal dürft ihr raten, wer das Gefängnis leiten soll, in das man ihn bringt.

Der Story-Modus bietet mit fünf Kapiteln aber insgesamt zu wenig Unterhaltung. Dafür ist der Erzählstil sehr gut gelungen. Immer wieder werden Zwischensequenzen in Spielgrafik gezeigt, die die Story vorantreiben. Stück für Stück bringt uns das Spiel bei, wie Bedienung und Management eines Gefängnisses funktionieren. In der Theorie perfekt geeignet, um euch auf den Endlos-Modus vorzubereiten. Leider bleiben auch nach der Kampagne noch Fragen zur Story und zur Bedienung offen. Wir hoffen mal, dass Entwickler Introversion hier noch einmal nachbessert!

Prison Break reloaded

Wollen wir *Prison Architect* zur Abwechslung aus einer ganz anderen Perspektive erleben, lassen wir uns kurzerhand einbuchten. In welchem Gefängnis wir dabei landen, bestimmen wir selbst. Das kann durchaus das gleiche Gebäude sein, das wir vor wenigen Minuten noch selbst als Direktor geleitet haben! Unser Ziel ist – wer hätte es gedacht – der Ausbruch aus der Haftanstalt. Der Weg zum Erfolg ist vielfältig: Wir zetteln Schlägereien an, gründen eine Gang und werben neue Mitglieder an, klauen Schlüssel von Wärtern und zerstören Gegenstände, um für Chaos zu sorgen. Haben wir kurz zuvor noch als Gefängnisdirektor die Zellen verkleinert und die Strafen für Randale erhöht, finden wir uns plötzlich als Opfer unserer eigenen Maßnahmen wieder. Einige dieser genannten Aktionen verbessern euren Ruf im Knast. Haben wir genug gesammelt, ist unser Gefangener eine wahrhafte Bedrohung für die Wärter, denn er läuft schneller, schlägt härter zu und steckt mehr ein – sogar Taser-Angriffen kann er standhalten.

Der Ausbruch selbst läuft simpel ab: Wir müssen irgendwie versuchen, dem Gefängnis zu entkommen. Dazu steuern wir unseren Insassen mit den WASD- oder Pfeiltasten und schlüpfen durch zerstörte oder offene Tore. Auf dem Weg vermöbeln wir Insassen, um Aufstände ausbrechen zu lassen, die uns als willkommene Ablenkung dienen. Wir zerstören oder öffnen Türen mit Knüppeln und Schlüsseln und nutzen Abkürzungen oder Räume, um die Gefängnismauern zu durchbrechen.

Sind wir letztendlich der Haftanstalt entflohen, belohnt uns *Prison Architect* lediglich mit einer umfangreichen Statistik zum Ausbruch. Freischaltungen oder andere Belohnungen gibt's dafür aber nicht. Dieser Modus ist ansonsten wirklich gut umgesetzt und hilft auch, wichtige Erkenntnisse für den Endlos-Modus zu gewinnen. Der Ausbruch-Modus bringt neuen Schwung und Abwechslung in die Simulation und sorgt für eine vollkommen neue Spielperspektive. Wo sind Schwachstellen in der Gefängnisplanung? Woher bekommt man besonders einfach illegale Waffen oder Werkzeuge? All diese Fragen lassen sich im Ausbruch-Modus hervorragend beantworten. ❑

MEINE MEINUNG

Marc Carsten Hatke

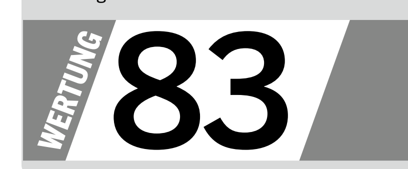


„Selten hat mich ein Spiel so gefesselt wie diese Knast-Sim."

Von *Prison Architect* konnten wir nur schwer die Finger lassen, denn die Aufgaben sind anspruchsvoll, bieten Abwechslung und lassen zu keiner Zeit Leerlauf-Phasen zu. Der charmante Comic-Look lässt dabei nicht erahnen, wie tiefgreifend, komplex und ernst *Prison Architect* unter der Haube tatsächlich ist. Jede Entscheidung hat weitreichende Konsequenzen und muss gut durchdacht sein. Die Kampagne ist schmuckes Beiwerk, um das Spiel von Grund auf zu lernen, dafür ist der Ausbruch-Modus ein echtes Highlight und sorgt für eine vollkommen neue Perspektive. Wir sind gespannt, welche Features sich Introversion für die Zukunft ausdenkt. Die Release-Version ist aber jetzt schon ein suchterzeugendes Erlebnis, das sich auf einer Stufe mit *Anno* oder *Rollercoaster Tycoon* befindet. Fackelt nicht lange, lasst euch noch heute einbuchten!

PRO UND CONTRA

- ➕ Charmanter Comiclook mit Wuselfaktor
- ➕ Viele Baumöglichkeiten
- ➕ Weitreichende Auswirkungen von Entscheidungen
- ➕ Ausbruch-Modus sorgt für Abwechslung
- ➖ Fehlerbehaftete, von der Community durchgeführte Lokalisation
- ➖ Menüsymbole oft nicht eindeutig erkennbar, da zu ähnlich
- ➖ Herkunft der Insassenbedürfnisse anfangs nicht erkennbar



Genre: Online-Shooter
Entwickler: Wargaming.net
Publisher: Wargaming.net
Erscheinungsdatum: 18.09.2015
Preis: – (Free2Play-Spiel)
USK: Nicht geprüft

Die amerikanischen Schlachschiffe – wie hier das Tier-5-Schiff New York – zeichnen sich durch viele Geschütztürme aus. Jedoch ist die Reichweite der Kanonen relativ gering und die Schiffe sind zudem sehr langsam.

PC Games AWARD Ausgabe 11/2015 85

World of Warships

Von: Matti Sandqvist

Die Open-Beta-Phase ist endlich vorbei – Zeit für den Test der kurzweiligen Seeschlachten!

Schiff ahoi! Nachdem wir das jüngste Spiel der *World of Tanks*-Schöpfer bereits seit der Closed-Beta-Phase begleitet haben und seitdem auch hellauf von den kurzweiligen Seeschlachten begeistert sind, hat *World of Warships* inzwischen sein Trockendock verlassen und mit voller Fahrt den Kurs Richtung offenes Meer aufgenommen. Am 18. September hat Wargaming nämlich den Kriegsschiffssimulator offiziell veröffentlicht, sprich die mit sechs Monaten relativ lange Testphase endlich für beendet erklärt. Auf den ersten Blick sind die Unterschiede zur Probefassung jedoch ziemlich marginal: Bis auf ein Premium-Schiff, einen frischen Spielmodus, zwei neue Karten und minimale Grafik-Updates findet man nur wenige offensichtliche Neuerungen in der Release-Version. Doch die Entwickler haben zudem noch viel am Balancing gearbeitet und so vor allem dafür gesorgt, dass die einst übermächtigen Flugzeugträger nicht mehr über jede Schlacht im Alleingang entscheiden. Außerdem gesellten sich am 18. Oktober die deutschen Kreuzer und sowjetischen Zerstörer zu den insgesamt knapp 80 Schiffen des Spiels hinzu. Da wir schon vor diesem Termin Redaktionsschluss hatten, konnten wir die neuen Modelle lediglich auf einem Wargaming-Event in der Nähe von London Probe fahren, aber im richtigen Live-Betrieb noch nicht erleben. Daher liefern wir euch unsere Ersteindrücke über die deutschen sowie sowjetischen Schiffe in zwei separaten Kästen auf den nächsten Seiten, für die Wertung lassen wir sie jedoch außer Acht.

Gute Mixtur

Eines zeugt am ehesten von der hohen Qualität, die uns Wargaming mit seinem Titel liefert: Auch nach rund sechs Monaten können uns die Free2Play-Schlachten von *World of Warships* immer wieder aufs Neue begeistern! Das liegt vor allem daran, dass den Entwicklern

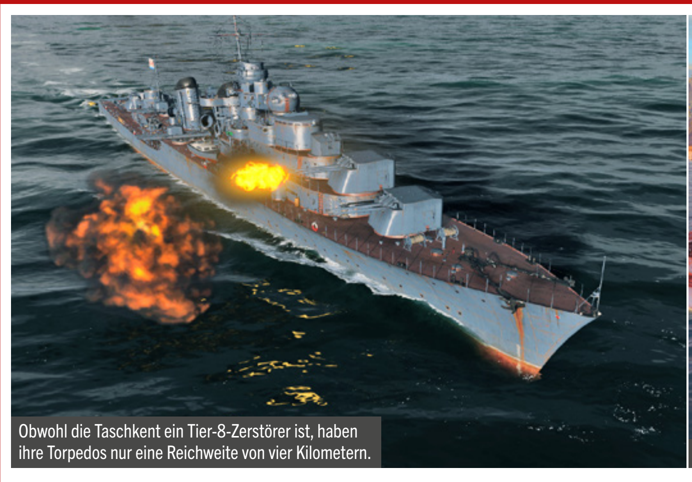


Grafisch gehört *World of Warships* ohne Frage zu den schönsten Spielen, die wir jemals gespielt haben.

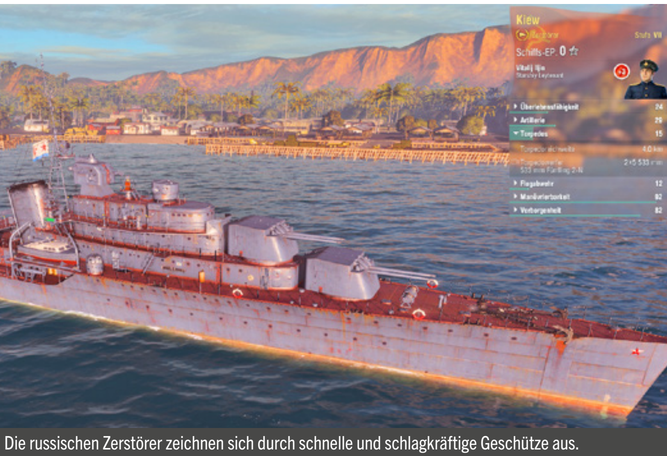


Die vier Schiffsklassen sorgen für viel Abwechslung. So spielen sich die mit Torpedos bewaffneten Zerstörer ganz anders als die gigantischen Schlachtschiffe mit ihren riesigen Geschützen.

NEUE SCHIFFE AHOI! DIE SOWJETISCHEN ZERSTÖRER



Obwohl die Taschkent ein Tier-8-Zerstörer ist, haben ihre Torpedos nur eine Reichweite von vier Kilometern.



Die russischen Zerstörer zeichnen sich durch schnelle und schlagkräftige Geschütze aus.

Wargaming liefert konstant neue Schiffsmodelle für *World of Warships*. Seit Oktober sind die deutschen Kreuzer und sowjetischen Zerstörer mit an Bord.

Im Vergleich zu den amerikanischen und vor allem zu den japanischen Pendants sind die russischen Zerstörer mit schlagkräftigeren Kanonen, dafür aber mit Torpedos mit sehr geringer Reichweite ausgestattet. Daher hat man als Kapitän eines Sowjet-Zerstörers auch eher das Gefühl, mit einem leichten Kreuzer statt einem flotten Torpedoboot unterwegs zu sein. In den (wenigen) von uns gespielten Partien mussten wir auch stark umdenken, denn für die sonst üblichen Überraschungsangriffe auf die langsamen Schlachtschiffe eignen sich die neuen russischen Schiffe nur bedingt. Das liegt insbesondere daran, dass ihre Torpedos zwar mit einer Geschwindigkeit von über 60 Knoten zu den schnellsten im Spiel gehören, aber man bis Tier 8 auch mit Reichweiten von rund vier Kilometern klarkommen muss. Da die Zerstörer obendrein schon aus acht Kilometern gesichtet werden können, hat man so kaum eine Chance, sich dem Feind unbemerkt zu nähern. Doch da die russischen Zerstörer zu den schnellsten Schiffen im Spiel gehören, kann man mit ihnen etwas besser als mit den japanischen beziehungsweise amerikanischen Zerstörern den feindlichen Schüssen ausweichen. Unserer Meinung nach taugen die sowjetischen Modelle aber am ehesten dazu, feindliche Zerstörer aufzuspüren und auszuschalten. Mit ihren schnellen Torpedos und schlagkräftigen Geschützen sind sie die vielleicht besten Schiffe für den Nahkampf im Spiel – auch wenn es bei solchen Geplänkeln aufgrund der leichten Panzerung schnell ungemütlich werden kann.

die Mischung aus Simulation und arcadelastigem Gameplay fast optimal gelungen ist. Im Spiel hat man zwar stets das Gefühl, der Kapitän eines tonnenschweren Schiffes zu sein, und trotzdem ist man mit der Steuerung der Pötte nie überfordert. Das Gleiche trifft auch auf die Geschütze zu: Die Kanonentürme lassen sich – je nach Schiff – nur langsam schwenken und man braucht eine Weile, bis man zuverlässig Treffer landet. Aber man muss am Ende kein Mathe-Genie sein, um sich die Flugbahnen der Projektile im Kopf ausrechnen zu können.

Auch der Einstieg für Genre-Neulinge ist Wargaming deutlich besser gelungen, als es noch in *World of Tanks* der Fall war. Anstatt gleich in die richtigen Partien gegen menschliche Gegner einzusteigen, nimmt man in kleineren Gefechten mit anderen Mitspielern den Kampf gegen eher leichte KI-Feinde auf. Der sogenannte Co-op-Gefecht-Modus gibt euch zwar weniger der bitter benötigten Erfahrungspunkte als die regulären Schlachten, lässt aber auch unerfahrene Kapitäne erste kleine Erfolge feiern – wie etwa das Versenken eines Kontrahenten oder den ersten Torpedotreffer.

Sobald man sich einigermaßen mit der Bedienung vertraut gemacht hat, kann man sich dann ebenso gut in die Schlachten des Zufallsgefechtsmodus' werfen, denn auch hier muss man nicht von Anfang an gegen Veteranen antreten. In der Regel kommt man hier durch ein ausgeklügeltes – aber nicht immer optimales – Matchmaking in eine faire Partie mit den passend erfahrenen Kontrahenten.

Erfahrungspunkte gehen vor!

Die regulären Schlachten gibt es in drei unterschiedlichen Varianten. Zwei Dinge haben die Gefechte aber immer gemein: Man spielt in einem Team bestehend aus zwölf Spielern gegen zwölf andere Kontrahenten. Außerdem ist die Spieldauer auf 20 Minuten beschränkt, wobei die Partien meist eher deshalb aufhören, weil eine Seite alle Schiffe verloren hat.

Ob man dann – ähnlich wie *Battlefield* – als Team bestimmte Punkte beziehungsweise eine Stelle auf den Karten erobern und halten muss oder versucht, das feindliche Startgebiet zu übernehmen, bringt zwar etwas Abwechslung, aber verändert die Taktiken der meisten Kapitäne nur marginal. Schließlich kann man auch gewinnen, indem man alle feindlichen Schiffe versenkt hat – und man verdient auf diese Weise auch mehr Erfahrungspunkte.

Teamplay wäre schön

Der Durst nach den Experience-points und Credits hat in der Release-Fassung einen unschönen Beigeschmack bekommen: In vielen Gefechten agieren die Spieler nicht so sehr als Team zusammen, sondern kümmern sich lediglich darum, dass sie selbst möglichst viele Punkte verdienen. Zudem findet man neuerdings in fast jeder hochstufigen Schlacht (Tier 7-10) auf beiden Seiten eine Fülle von Premiumschiffen – allen voran das sündhaft teure deutsche Schlachtschiff Tirpitz. Mit den



In der Release-Fassung sind die Flugzeugträger nicht mehr übermächtig. Dank guter Flak-Bewaffnung lassen sich die feindlichen Flieger abschießen.



Durch Beschuss verliert man nicht nur Trefferpunkte, es können auch einzelne Module wie etwa der Antrieb beschädigt werden.

NEUE SCHIFFE AHOI! DIE DEUTSCHEN KREUZER


Die deutschen Kreuzer verfügen über schnelle und präzise Geschütze.


In den Gefechten lohnt es sich, mit den deutschen Kreuzern im Verband mit anderen Schiffen zu fahren, da die Flugabwehr der deutschen Modelle nur mittelmäßig ist.

Die deutschen Kreuzer zeichnen sich durch viele Trefferpunkte und präzise Geschütze mit hoher Reichweite aus, haben aber nicht die besten Flugabwehrkanonen und weisen stellenweise eine relativ leichte Panzerung auf.

Mit dem Premium-Schlachtschiff Tirpitz ist das erste deutsche Modell bereits seit Ende August in *World of Warships* spielbar. Das größte Schiff der Kriegsmarine hat auch vorgeführt, wodurch die deutschen Modelle sich auszeichnen werden: präzise und schlagkräftige Geschütze, die obendrein auf Distanzen über 17 Kilometer schießen können und vergleichsweise viele Trefferpunkte haben. Im Gegensatz zu den sonst ähnlichen amerikanischen Kreuzern haben alle deutschen Pendants aber auch Torpedowerfer an Bord. Die Torpedos sind mit einer Reichweite von sechs Kilometern nicht die besten im Spiel, können aber aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit im Nahkampf überzeugen. Zudem gehören die zahlreichen 88mm-Sekundärgeschütze der Kreuzer zu den gefährlichsten im Spiel und können dafür sorgen, dass ein Feind ab einer Distanz von rund vier Kilometern schneller als die Titanic im Meer versinkt. Nachteilig für die deutschen Modelle ist aber ihre Flak. Im Gegensatz zu den amerikanischen Kreuzern wie etwa der Cleveland- oder Pensacola-Klasse können die Schiffe der Kriegsmarine den feindlichen Torpedo- und Sturzkampfbombern nicht so recht gefährlich werden. Da die Schiffe aber im Vergleich zur US Navy und der Kaiserlich Japanischen Marine über mehr Trefferpunkte verfügen und an den wichtigen Stellen (wie etwa der Zitadelle) besser gepanzert sind, können deutsche Kapitäne auch eher Bombentreffer vertragen.

gekauften Modellen können Spieler pro Schlacht mehr Credits verdienen, die man in der Release-Fassung für den Einkauf von Schiffen ab Tier 5 auch bitter benötigt. Mit den regulären Schiffen braucht man dagegen eine Weile, sprich Wochen, bis man genügend Münzen durch die Schlachten bekommen hat, um das nächste Modell im Forschungsbaum zu kaufen.

Neuer Modus für mehr Teamplay

Die neu eingeführten „Gewerteten Gefechte" sollen jedoch für mehr Teamplay sorgen. In diesem Modus kämpfen lediglich sieben Spieler auf beiden Seiten, die mindestens ein Tier-6-Schiff ihr Eigen nennen. Da man hier sogar einen Rang absteigt, wenn das eigene Team verliert, sprechen sich die Kapitäne in dieser Variante schon vor dem Beginn der Schlacht ab. Natürlich können auch die besten Pläne schiefgehen oder manche Spieler nicht gut genug für das Gefecht sein. Aber wir konnten zumindest in den von uns gespielten Partien beobachten, dass Teamplay hier einen deutlich höheren Stellenwert als in den normalen Zufallsgefechten hat.

Fast schon perfekt

Uns gefällt *World of Warships* ungemein gut. Auch wenn die Grinding-Phase für das Freischalten von neuen Schiffen in der Release-Fassung unheimlich lange dauert und das Matchmaking mal für merkwürdig zusammengesetzte Teams sorgt, kommen sowohl Genre-Neulinge als auch -Veteranen auf ihre Kosten. Was den Nachschub an neuen Karten, Modi und Schiffen angeht, machen wir uns ebenfalls keine Sorgen. Wargaming liefert – wie schon für *World of Tanks* – konstant neue Inhalte und hält die Gefechte so auch für Vielspieler interessant. ❑


Die Cleveland der US Navy gehört aktuell zu den beliebtesten Schiffen im Spiel. Kein Wunder, sie verfügt über schnelle und schlagkräftige Geschütze und eine hervorragende Flugabwehr.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Genau der richtige Mix aus Simulation und Action!"

Ich bin seit der Closed-Beta-Phase einfach nur begeistert von den kurzweiligen Seeschlachten von *World of Warships*. Das Besondere ist aber, dass ich mich nun seit über sechs Monaten beinahe täglich als Admiral in spe unter Beweis stelle und trotzdem noch viel Spaß an den Gefechten habe. Natürlich stört mich gelegentlich das merkwürdige Matchmaking und auch die Grinding-Phase für das Freischalten von manchen Schiffen kann mal eher in Arbeit statt Vergnügen ausarten. Ebenfalls als ein wenig störend empfand ich, dass man in den normalen Zufallsgefechten selten als Team agiert. Trotzdem muss ich sagen, dass *World of Warships* in meinen Augen den bisher reibungslosesten Start aller Wargaming-Titel hatte. Nun hoffe ich darauf, dass in Zukunft noch mehr Schiffsmodelle und Karten erscheinen, damit es nicht langweilig wird.

PRO UND CONTRA

- \+ Leicht zu erlernen, schwer zu meistern
- \+ Gelungene Mischung aus Action und Simulation
- \+ Über 80 detailgetreue Kriegsschiffe
- \+ Drei Spielmodi, vier unterschiedliche Schiffsklassen und eine Fülle von Maps sorgen für Abwechslung
- \+ Balancing geht bis auf wenige Ausnahmen in Ordnung
- \+ Neuer Spielmodus soll (in der Theorie) Teamplay fördern
- \+ Grafisch beeindruckend
- \+ Eingängige und präzise Steuerung
- \+ Trotz Grafikpracht: geringe Hardware-Anforderungen
- − Grinding-Phase für Schiffe ab Tier 6 sehr lang
- − Matchmaking nicht immer perfekt

WERTUNG **85**


dmax.de
DEN NACHBARN ZEIGEN, WO DER HAMMER HÄNGT?
LÄUFT.
FR 20:15
DMAX TOOL TIME
DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

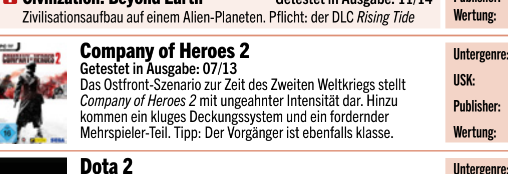
Civilization 5: Complete Edition

Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth – Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

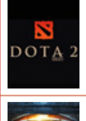
Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2

Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



+ Starcraft 2: Heart of the Swarm – Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



Total War: Attila

Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM: Enemy Unknown

Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within – Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey

Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen

Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85



+ The Book of Unwritten Tales 2 – Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition

Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World

Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1

Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 – Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

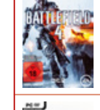
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4

Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Advanced Warfare

Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87



Counter-Strike: Global Offensive

Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



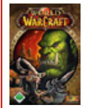
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in ihrer schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



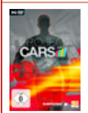
Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

NEUZUGANG
FIFA 16

Im direkten Vergleich mit *PES* zieht *FIFA* dieses Jahr den Kürzeren. Reicht es trotzdem zu einem Platz im Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Das TV-ähnliche Flair und das dicke Lizenzpaket sind weiter über alle Zweifel erhaben. Torhüter-KI und Defensiv-Verhalten zeigen sich merklich verbessert. Erstmals dabei: Damenfußball.

Die Contra-Argumente
Die Neuerungen im Vergleich zum letzten Jahr sind trotz Damenmannschaften karg und die Zweikämpfe zu statisch.

Das Ergebnis
Trotz geringerer Wertung stimmen alle Redakteure dafür, *FIFA 15* durch den neuen Teil zu ersetzen. Wer am PC Fußball spielt, möchte nun mal jedes Jahr die neuesten Daten haben.



Nur bei *FIFA* gibt es dank Lizenzen ein Füllhorn an akkurat eingebundener Stars wie Ibrahimovich.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

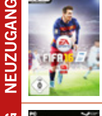
+ Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

NEUZUGANG



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

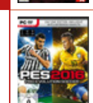
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86

NEUZUGANG



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

NEUZUGANG
NBA 2K16

Auch 2K Games erweitert seine Sportserie um den üblichen jährlichen Ableger. Ergo gibt's die gleiche Frage wie bei *FIFA*.

Die Pro-Argumente
NBA 2K16 zeigt sich gegenüber dem Vorgänger in allen Belangen verbessert, auch wenn es oft nur Details sind wie in der Defense. Top: Präsentation, Ballphysik, Grafik, Langzeitmotivation.

Die Contra-Argumente
Ruckler und vereinzelte Bugs im Online-Modus sorgen für Abzüge am PC. Die Story-Einlagen sind zu klischeehaft.

Das Ergebnis
Obwohl noch Raum für Verbesserungen durch Patches bleibt: *NBA 2K16* läuft am PC besser als der Vorgänger und ist ein Pflichtkauf für Basketball-Fans.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

CITIES: SKYLINES – AFTER DARK



Es war eines der meistgewünschten Features: Mit *After Dark* unterliegen eure selbst erstellten Städte aus *Cities: Skylines* endlich einem Tag-Nacht-Wechsel. Dabei gibt es die hübschen Sonnenuntergänge und fein ausgeleuchteten Nächte (inklusive eingeschalteter Auto-Scheinwerfer, erleuchteter Fassaden und dem Mond) auch für jene Spieler, die den Kauf des DLCs verschmähen. Ein kostenloser Patch hat das Original zudem um separate Budget-Regler für Tag und Nacht ergänzt, wobei derartige Finanzstellschrauben nur selten genutzt werden müssen. *Cities: Skylines* ist und bleibt ein Spiel für Schönbauer und Verkehrsplaner, das Geld fließt fast schon von alleine. Sein 15-Euro-Preisschild rechtfertigt *After Dark* mit einer ganzen Reihe von neuen Gebäuden und Funktionen. So lassen sich Handelszonen erstmals als Tourismus- und Freizeitbezirke ausweisen. Dadurch siedeln sich etwa Nachtclubs in der Innenstadt an, die besonders auffällig in der Dunkelheit blinken und eine verstärkte Polizeipräsenz nötig machen. Besucher machen es sich nunmehr am Strand inklusive neuem Steg gemütlich. Außerdem könnt ihr den Verkehr noch genauer einstellen: mit Taxiständen, Fahrradwegen und Busspuren. Das alles sorgt für mehr Spieltiefe, auch wenn eine klassische Rush Hour mit Hauptverkehrszeiten weiterhin fehlt. Keine Frage: *Cities: Skylines*-Fans kommen um *After Dark* nicht herum!

Die Metropolen sehen bei Nacht besonders schick aus. Das Stadtbild wird um etliche neue Gebäude wie Hafendocks für Touristen und Observatorien (rundes Bild) ergänzt.

WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT





Die Beleuchtung und Texturen sind im Vergleich zum ein Jahr alten Original eine Spur hübscher geworden. *Wasteland 2* sieht insgesamt aber weiterhin angestaubt aus.

Parallel zur *Wasteland 2*-Veröffentlichung auf den Konsolen aktualisiert Inxile Entertainment sein zähes Oldschool-Rollenspiel am PC kostenlos auf den Stand des *Director's Cut*. Neben ein paar grafischen Anpassungen am wichtigsten: Die deutsche Übersetzung ist zwar immer noch kein literarisches Meisterstück, aber die Quest-Bugs und bösen Lokalisierungsfehler aus dem Original sind verschwunden. Puh! Nebenbei gibt's in der Neuauflage mehr (englische) Sprachausgabe als im Original und die Kämpfe wurden leicht aufgewertet. So könnt ihr endlich wie in *Fallout* spezielle Körperteile der Gegner aufs Korn nehmen, wodurch eure Treffer Extraschaden verursachen. Die Entwickler haben auch an der allgemeinen Balance geschraubt, wodurch sich die Gefechte insgesamt nicht mehr ganz so schnell abnutzen wie in der Ursprungsfassung. Die KI-Gegner stellen sich jedoch weiterhin nicht sonderlich schlau an. Gut gelöst hat Inxile die Gamepad-Steuerung, die nun auch in die PC-Version Einzug hält und überraschend flott von der Hand geht, selbst in den (überarbeiteten) Menüs. Allerdings ist die Kameraperspektive mit dem Gamepad eingeschränkt und stets auf einen eurer Helden fokussiert. Zusammen mit der Abwesenheit einer Minimap wirkt sich das negativ auf die Übersichtlichkeit aus. Info: Nach Installation des Updates könnt ihr zwischen normalem Spiel und *Director's Cut* wählen. Die Original-Spielstände funktionieren in der Neuauflage nicht, ihr müsst ein neues Spiel starten.

Peter empfiehlt

The Incredible Adventures of Van Helsing 1+2

Getestet in Ausgabe: 07/2013 und 07/2014

Ein Hack & Slay, das keinen Spaß machen sollte, weil es alle Hack&Slay-Regeln missachtet. Die Item-Suchtspirale dreht sich langsam, das Skillsystem ist unausgewogen und das Treffer-Feedback in den Kämpfen hat nur einen Bruchteil vom Wums-Faktor eines *Diablo 3*. Und doch hab ich *The Incredible Adventures of Van Helsing 1+2* sehr gerne gespielt, dem lustigen Hin und Her zwischen Held Van Helsing und Begleiterin Katarina sei Dank. Die dichte Atmosphäre mit ihrem ungewöhnlichen Steampunk-Szenario hat wohl auch ihren Teil dazu beigetragen. Vom günstigen Preis ganz zu schweigen (je 20 Euro). Nur Teil 3 ist etwas misslungen. Aber auch da gibt es bald Abhilfe: Der sympathische Entwickler Neocore Games bringt wohl noch 2015 eine Komplettedition raus, die alle drei Teile (inklusive Verbesserungen am Finale) zu einem großen Spiel verschmilzt.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Neocore Games
Wertung:	79 (Teil 1)/80 (Teil 2)



Pfui Spinne? Ne, das Spiel ist richtig gut!

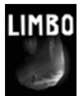
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



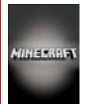
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



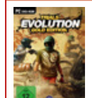
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

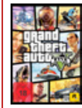
+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



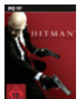
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleichaufgaben und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



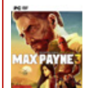
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



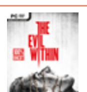
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



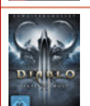
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

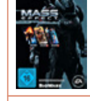
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

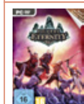


Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Spielwelt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Firaxicon 2015

Von: Matti Sandqvist

Firaxis hat zum Fanfest eingeladen und wir waren in Baltimore dabei!


AUF HEFT-DVD
Video zum Event

Wie schon die allererste Firaxicon im letzten Jahr könnte man den zweiten Fan-Event der *Civilization*-Entwickler vor allem als familiär beschreiben. Insgesamt hatten sich rund 150 Besucher im Baltimore Convention Center versammelt, die vor Ort mit den über 50 angereisten Mitarbeitern von Firaxis plaudern konnten. Die Angestellten waren sehr auskunftsfreudig und scheuten sich vor kaum einer Frage. Ob zum Beispiel das Overwatch-System von *XCOM: Enemy Unknown* nicht eher einer Generalüberholung bedarf oder einige amüsante Bugs von *Civilization 5* absichtlich den Weg ins Spiel fanden, beantworteten uns die Entwickler in aller Ausführlichkeit und stets mit einem Lächeln auf dem Gesicht.

Das sprechende Pferd

Die meisten Fans hatten aber die weite Reise zur Firaxicon 2015 wohl eher wegen der interessanten Panels auf sich genommen. So berichteten etwa der *XCOM 2*-Creative-Director Jake Solomon und sein Team über die Herausforderungen bei der Entwicklung des heiß ersehnten Nachfolgers. Die Mitglieder des *Civilization*-Teams gaben den Besuchern die einmalige Möglichkeit, mit ihnen live vor Ort einen Phantasie-Ableger der Reihe zu konzeptionieren. Dieser neue Teil sollte in der Steinzeit angesiedelt sein und vor allem auf Jäger-und-Sammler-Spielmechaniken zurückgreifen. Auch wenn *Civilization*-Schöpfer Sid Meier das Projekt am Ende als „kaum umsetzbar" bezeichnete, hatte das Publikum – und wir natürlich auch – sehr viel Freude bei der Konzeption.

Im Anschluss plauderten die führenden Köpfe hinter *Civilization 5* – Ed Beach und Scott Lewis – aus dem Nähkästchen und erzählten zum Beispiel, warum der erste DLC zum fünften Teil der Serie am Ende nicht den Namen „Renaissance"

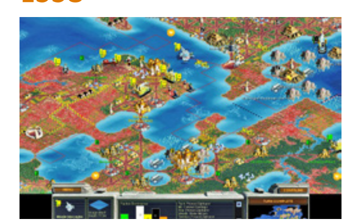
WICHTIGE MEILENSTEINE VON FIRAXIS GAMES

1997



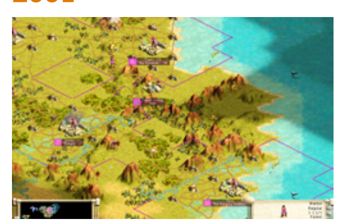
SID MEIER'S GETTYSBURG!
Die Echtzeitstrategie-Schlachten von *Sid Meier's Gettysburg!* fanden in Deutschland nur wenige Fans. Da es um die detailgetreue Darstellung der Gefechte des amerikanischen Bürgerkriegs ging, dürfte das auch niemanden wundern.

1998



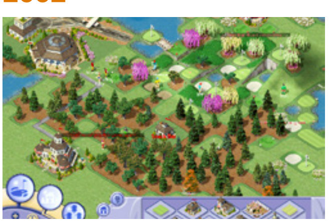
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
Der erste Firaxis-Titel mit *Civilization*-Thematik entführte die Spieler auf einen fremden Planeten. Dort musste man sich um das Wohl der Bevölkerung kümmern und zusehen, dass man mit dem lebenden Himmelskörper zurecht kam.

2001



SID MEIER'S CIVILIZATION 3
Der dritte Teil der *Civlization*-Serie ist der erste aus dem Hause Firaxis. Neben einem allgemeinen Grafik- und Technik-Update gab es auch spielerische Neuerungen. So spielten zum Beispiel Ländergrenzen das erste Mal eine Rolle.

2002



SID MEIER'S SIMGOLF
Der erste und bislang einzige Ausflug von Firaxis in das Genre der Sportsimulationen. In *Simgolf* durfte man Golfplätze errichten und sogar selbst auf ihnen spielen. Optisch hat das Spiel eine gewisse Ähnlichkeit mit der *Die Sims*-Reihe.

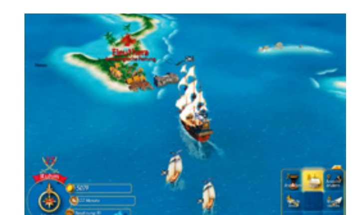
trug. Der Grund ist ziemlich trivial: Viele Spieler hätten eventuell große Probleme mit der Aussprache und dem Buchstabieren des Titels gehabt. So wurde der erste DLC schlicht und einfach kurz vor dem Erscheinen zu *Gods and Kings* umgetauft. Schön war auch, dass die beiden lustige Bugs und verworfene Design-Entscheidungen während des Panels präsentierten. Ein Highlight war die Animation des sprechenden Pferdes von Napoleon, das es fast in die finale Version von *Civilization 5* geschafft hätte. Ebenfalls interessant waren die Herausforderungen, die das Team beim Aussuchen der Sprecher für die Vertonung des Spiels hatte. So war es laut Ed Beach unheimlich schwer, überhaupt jemanden zu finden, der dem Anführer der Hunnen im Spiel seine Stimme verleihen sollte. Der Grund ist einleuchtend: Über die Sprache der Hunnen ist heute so gut wie nichts bekannt. Entsprechend unmöglich ist es, Muttersprachler zu finden, am Ende musste das Team mit einem Teenager zurechtkommen, dessen Vorfahren aus dem Kaukasus stammen, der heute vermuteten Heimat der Hunnen.

In geheimer Mission

Zum Abschluss des Tages fand das vielleicht interessanteste Panel statt: Sid Meier und sein Ex-Kollege Bruce Shelley (Schöpfer von Spielen wie etwa *Age of Empires*) gaben eine kleine Retroperspektive über die Titel, die sie gemeinsam bei Microprose entwicklelt haben. Darunter das eigenwillige Agentenspiel *Covert Action*, das Eisenbahn-Aufbaustrategiespiel *Railroad Tycoon* und natürlich *Civilization 1*. So erfuhren die Besucher vor Ort etwa, dass die beiden damals die Arbeit an *Civilization* ohne das Wissen ihrer Chefs begonnen hatten und das Projekt ein ganzes Jahr lang vor der Führungsetage geheim hielten. Als das Spiel dann 1991 auf den Markt kam, bekamen Meier und Shelley keine Schelte von ihren Chefs – der Erfolg rechtfertigte den Aufwand.

Insgesamt war die Firaxicon 2015, obwohl es kaum Neuigkeiten zu kommenden Titeln gab, für uns ein voller Erfolg. Die Entwickler waren uns wegen ihrer Offenheit und der überaus interessanten Panels äußerst sympathisch – und sehr wahrscheinlich auch bei den Fans – und gaben den Besuchern außerdem das Gefühl, ein Teil der großen Firaxis-Familie zu sein. Wir sind schon jetzt sehr gespannt, mit welchen Geheimnissen die Entwickler im nächsten Jahr um die Ecke kommen. ❑

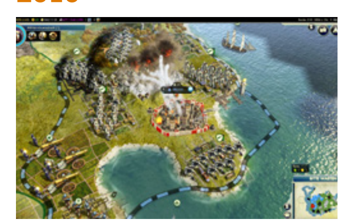
2004



SID MEIER'S PIRATES!

Das dritte Remake des Freibeuter-Klassikers aus den Achtzigerjahren kam sehr gut bei den Fans an. Neben neuen Minispielen wie einem Tanzwettbewerb hatte die Neuauflage ein wunderschönes Grafik-Update mit an Bord.

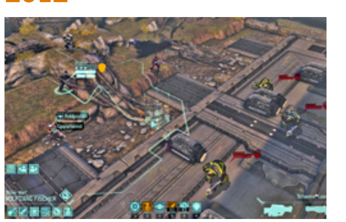
2010



SID MEIER'S CIVILIZATION 5

Für viele Fans der Serie wurde der fünfte Teil erst nach den DLCs zu ihrem Lieblingsspiel. Doch alleine die frisch eingeführten Hexfelder und das neue Kampfsystem waren bahnbrechend für die Spielmechanik.

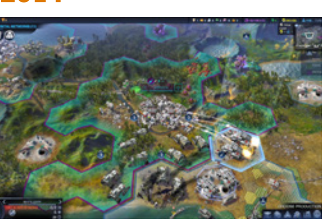
2012



XCOM: ENEMY UNKNOWN

Die Neuauflage des *UFO*-Spiels aus den Neunzigerjahren war dank passender Neuerungen und fast optimaler Spielmechanik ein voller Erfolg. Firaxis arbeitet zurzeit am zweiten Teil der Serie. *XCOM 2* soll am 5. Februar 2016 erscheinen.

2014



CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Bei *Beyond Earth* handelt es sich um ein Remake von *Alpha Centauri.* Wieder geht es darum, eine neue Heimat für die Menschheit auf einem fremden Planeten zu finden. Wie in *Civilization 5* werden die Spielmechaniken durch DLCs erweitert.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Vorschnell möchte man annehmen, dass mit Halloween ein amerikanischer Brauch zu uns übergeschwappt ist. Allerdings ist Halloween keine amerikanische Erfindung, sondern wurde um das Jahr 1830 von betrunkenen irischen Auswanderern dort eingeführt. Doch das tut nichts zur Sache.“



Eigentlich kann ich den Oktober ja nicht ausstehen. Eigentlich habe ich zu meinem Nachbarn ein eher angespanntes Verhältnis. Eigentlich. Aber zu Halloween ist alles anders! Ich liebe Halloween und selbst Herr Nachbar und ich sind da ein Herz und eine schwarze Seele.

Das ganze Jahr über sind wir uns nicht sonderlich wohlgesinnt, um es freundlich auszudrücken. Ständig missfällt ihm mein Verhalten, mein Fuhrpark, mein Musikgeschmack mein Lebenswandel oder meine Art der Gartengestaltung – aus mir nicht ersichtlichen Gründen. Er findet es in Ordnung, wenn seine Kinder Donald Duck lesen, aber kaum laufe ich einmal ohne Hose durch den Garten, pflegt er abzudrehen.

Am 31. Oktober sind wir jedoch die besten Freunde und es erscheint fast so, als ob wir die gleichen Interessen hätten. Ich mache zeitig Feierabend, damit ich die ganzen verkleideten Kinder nicht verpasse, die dann durch die Siedlung ziehen. Der Ruf „Süßes oder Saures“ verhallt bei mir nicht ungehört und ich habe mit großen Mengen Naschzeugs vorgesorgt. Frau Nachbarin auch – sie bäckt jedes Jahr ihre berüchtigten bunten Hirseplätzchen, die so aussehen, als ob der Magen einer Ratte explodiert wäre und auch entsprechend viel Anklang finden.

Gegen 20 Uhr ändert sich dann das Bild in meiner Siedlung. Die Kinder sind längst zu Hause und stattdessen ziehen die erwachsenen Männer im Pulk durch die Straßen. Wenn noch Licht brennt, klopfen sie lautstark an die Türe und fordern „Leberkäs oder Saures“. Sollte kein Licht brennen – macht nichts. Wir haben Taschenlampen dabei.

Manche schmieren sich dazu auch Farbe ins Gesicht, um die Leute zu erschrecken. Dieses Jahr ist es einfacher, da genügt es, mit einem VW Diesel vorzufahren.

Für diesen Abend bereite ich immer meine „Hallowiener“ vor. Ganz normale Wiener Würstchen – allerdings gebe ich immer reichlich blaue Farbe in das Kochwasser und der Senf wird mit etwas Grün bereichert. Es ist wirklich erstaunlich, was Männer so alles essen können! Denen graut vor gar nix – ganz im Sinne von Halloween. Sind meine Würste verputzt, schließe ich mich dem Trupp an, der sich dann so gegen 22 Uhr meist auflöst.

Letztes Jahr habe ich noch auf dem Heimweg mit einem Lippenstift ein paar Herzchen auf das Auto meines Nachbarn gemalt. Ein voller Erfolg! Ich brauchte keinen Wecker, weil am nächsten Tag Frau Nachbarin eine kleinere Diskussion mit Ihrem Mann hatte und zur menschlichen Vuvuzela mutierte. Er tat mir an dieser Stelle fast schon ein wenig leid und fast hätte ich meinen Scherz bereut. Fast! Für ein gutes Halloween müssen nun mal Opfer gebracht werden.

Durchleuchtet

„Ist schwer zu glauben“

Hallo PC Games!

Ich habe den Geisteskranken Staaten mal gesagt das sie das ausplaudern sollen, das es diese Technologien gibt zum durchleuchten von Gebäuden. Das würde einiges ändern, gell? Was man auch machen könnte, wäre zu prüfen ob, diese Berichte über „Arbeitslose Kinderschänder“ alle zutreffend sind. Ich weiß das viel gelogen wurde in letzter Zeit. Und grade mit solchen Sachen ist nicht zu spaßen. Tja, hätte man doch erzählt, das man Gebäude durchleuchten kann. Informiert euch irgendwann mal über diese Technologien. Auch eure Leser wird das brennend interessieren! Ist schwer zu glauben, aber Körper kann man auch durchleuchten und das schon lange.

Ruprecht

Du bist da in der Tat einer lange geplanten Verschwörung auf der Spur. Gerüchten zufolge soll es bestimmten Personenkreisen sogar möglich sein, weltweit an versteckten Stellen Kameras zu installieren. Genau dieser Kreis liest auch deine E-Mails! Selbst mein Hund wurde bereits infiltriert. Immer wenn ich Besuch habe, kommt er und bringt seine Gummimaus. Aber natürlich fallen wir auf das versteckte Mikrofon nicht herein. Auch mein bekanntes Maulwurfsproblem gewinnt unter diesen Umständen eine vollständig neue, erschreckende Bedeutung. Wurde er vielleicht nur eingeschleust, um mein komplettes Grundstück zu unterminieren und mit Stolperfallen zu versehen, um mich im Ernstfall an einer schnellen Flucht zu hindern?

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Unseren Marcus haben sehr viele erraten und per Los geht der Preis an Steve in Köln.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht diesen Monat der Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Erst neulich konnte ich drei zwergenwüchsige Agenten beobachten, die als Kinder verkleidet waren und betont unauffällig mein Haus observierten. Auf den Gehweg malten sie mit Kreide Zeichen, die wahrscheinlich der Orientierung von Überwachungsdrohnen dienten. Wir können uns gerne noch weiter über dieses Thema austauschen und ich bin mir sicher, dass ich dein Wissen erweitern kann. Dazu ist es jedoch zwingend notwendig, dass du vorher eine Abobestellung ausfüllst, die dein Vormund oder Pfleger unterschreibt.

Spamedy



Sehr geehrter Kunde,

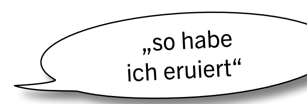
Sie erhalten ein Aktualisierunsformular. Bitte schicken Sie diesen bis zum 01. August 2014 ausgefüllt zurück. Die. europäisch Banken sind verpflichtet die Zahlungsinformationen von Kunden zu aktualisieren. Unsere Datenbank ist ausgestattet mit einem System, welches unaktualisierte Konten erkennt und dementsprechend die Kontoinhaber darauf aufmerksam machen. Sollten Sie Ihr Konto bis zum 9. November 2015 aktualisiert haben, sehen wir uns gezwungen Ihr Konto zu sperren. Ihr Girokonto können Sie jederzeit durch ausfüllen des Onlineformulars aktualisieren. Klicken Sie hier für Online-Formular

Mit freundlichen Grüßen:
Herzliche Grüße

Der Herr Herzliche Grüße macht es sich hier ganz, ganz einfach und hielt es nicht einmal für nötig, herauszufinden, bei welcher Bank ich denn nun eigentlich mein Konto habe. Stattdessen denkt er, dass es genug Doofe gibt, die dennoch auf einer dubiosen Seite ein obskures Formular ausfüllen.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Maulwurf



Hallo Rossi,

ich hätte da bezüglich Deines Maulwurfproblems zwei absolut tierfreundliche Lösungen:

Erstens: Du stellst Dich so lange in Deinen Garten, bis der Maulwurf Dich erblickt. In Anbetracht Deiner fulminanten und ausdrucksstarken Erscheinung müsste er eigentlich die Flucht ergreifen und im Umkreis von mindestens zwei Kilometern nicht mehr gesichtet werden, bzw. dort sein Unwesen treiben. Allerdings, so habe ich eruiert, sind Maulwürfe so ziemlich blind. Bleibt nach meinem Erachten nur noch die andere Lösung.

Zweitens: Koche doch Deine (mehr als kalorienreichen) Rezepte, die Du in der PC Games veröffentlichst und füttere ihn damit. Bei richtiger Anwendung müsste er eigentlich innerhalb von zwei Wochen die Größe eines Jack Russel Terriers erreichen, wodurch ihm seine jetzige Wohnung in Deiner Gartenparzelle eindeutig zu klein wäre und er sich gezwungen sähe, auf den nächstgelegenen Fußballplatz (oder ein anderes Gelände mindestens in dieser Größenordnung) auszuweichen. Ich würde mich freuen, Dir geholfen zu haben.

Mit freundlichen Grüßen:
Onkel Joe

Bekanntlich reagieren Maulwürfe ja aggressiv auf Artgenossen. Wenn ich mir ein Foto eines Maulwurfs ansehe, sollte es nicht allzu schwierig sein, meine Erscheinung ihm anzupassen. Erblickt er mich dann, müsste er eigentlich davon ausgehen, den Kürzeren zu ziehen, und den Rückzug antreten. Keine Ahnung, ob das klappen könnte – das Biest nahm bisher keine Notiz von mir. Allerdings hat mein Nachbar seinen Kindern verboten, vor meinem Garten zu spielen, seit er gesehen hat, wie ich dort einen Riesenmaulwurf imitierte. Da meine Rezepte bisher eigentlich weder Würmer noch Insekten beinhalten, verspricht deine zweite Idee auch kaum erfolgreicher zu sein. Mein Nachbar hat jedoch seinen Kindern auch noch verboten, sich meinem Garten weiter als 20 Meter zu nähern, als er beobachtete, wie ich Brownies auf dem Rasen verteilte. Mein Maulwurfsproblem ist noch immer ungelöst, aber zumindest stört mich jetzt kein Kinderlärm mehr.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Riesenpuzzle

Sie lieben Puzzles? Leider sind Sie aber den Kinderklamotten lange entwachsen und selbst 3D Puzzles stellen keine Herausforderung mehr für Sie dar? Was brauchen Sie? „Mehr Power!“ würde Tim Taylor sagen.

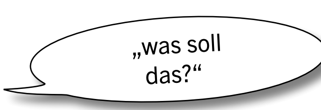
Wie wäre es mit einem 3D Puzzle aus 2,14 Millionen Teilen? Natürlich nicht aus schnödem Plastik, sondern aus männlichem Stahl! All diese Teile ergeben eine voll funktionsfähige Achterbahn. die Sie in fünf verschiedenen Varianten in Ihrem Vorgarten aufbauen können. Der Bausatz wird kostenlos (!) geliefert. Allerdings sollten Sie den Liefertermin mit Ihren Nachbarn absprechen, da immerhin 12 LKWs deswegen anrücken werden (an dieser Stelle bitte das Grunzen von Tim imitieren).

http://www.monsterzeug.de



Bildquelle: Monsterzeug

Abo

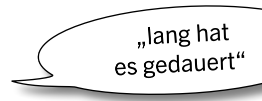


Hab ein digital Abonnenten für 3 Monate gekauft und kann nur ein Heft anschauen was soll das?

Von meinem iPad gesendet

Wir bedauern diesen Fehler aufrichtig. Wir senden Ihnen umgehend eine App, welche Zeitreisen ermöglicht. So können Sie sich auch sofort die kommenden zwei Ausgaben Ihres Abos ansehen. Allerdings kann die App gelegentlich schleppend reagieren, wenn unsere Redakteure gerade den Inhalt für die Februarausgabe zusammen stellen. Entgegen Ihrer Aussage kann ich Ihnen jedoch versichern, dass unsere Abonnenten keineswegs käuflich sind!

Mehr Abo



Hallo Rainer,

lang hat es gedauert, aber jetzt muss ich dir ja auch mal schreiben. Die erste PC Games hab ich erworben im Jahr 1996 und das Abo hab ich nicht viel später abgeschlossen. Schon lang hab ich nach einem Grund gesucht, dir mal eine Mail zu schreiben, und jetzt endlich hab ich einen gefunden. In der Ausgabe 09/15 hast du einem Leser erzählt, dass du ab einem 4-Jahres-Abo ein Bild von ihm im Raucherzimmer aufhängst und mehrmals täglich davor salutierst. Jetzt frage ich mich, was machst du mit einem Bild von einem Leser, der schon 19 Jahre dabei ist, bzw. nächstes Jahr sein 20-jähriges Jubiläum hat? Je nachdem, wie die Antwort ausfällt, werde ich dir vielleicht eins schicken :-D

MfG Simon Müller

Selbstverständlich wird dann deinem Bild die gleiche Ehre zuteil, jedoch kann beim täglichen Salut zusätzlich die Nationalhymne oder eine beliebige andere Melodie intoniert werden, solange es sich nicht um das Lied der Schlümpfe handelt. Wenn du dich für den Abonnententag anmeldest, bekämst du nicht nur die übliche VIP-Führung und Verköstigung, sondern wirst von mir eigenhändig zu Mc Kentucky King gefahren, wo du dir ein Menü aussuchen und im Dodge (!) verspeisen darfst. Solltest du dein Abo noch zehn Jahre länger behalten, ziehe ich mich bei der Aktion sogar aus!

Rückruf

„weil ich gesehen habe“

Hi wollte ma frage wen mann ein problem mit seinen neu pc hat wo soll man sich dahin wenden weil ich in einen video gefunden habe das in Leute anschreiben bz. Anrufen .

Tristan

Naheliegend wäre es natürlich, sich zuerst an den Support des Herstellers zu wenden. Sollte dies nicht den gewünschten Erfolg versprechen, wäre es zielführend, das Orakel von Sankt Google zu befragen, welches eigentlich auf alles mehr oder weniger nützliche Antworten liefern kann. Wir selbst können leider keinen telefonischen Support für uns unbekannte Firmen übernehmen, auch wenn ich einsehe, dass das Telefonat die von Ihnen bevorzugte Art der Kommunikation ist. Kein Wunder bei Ihrer Rechtschreibung. Ich hoffe, dass Sie wenigstens verständlich sprechen.

Beratung

„um mich einfach in eine andere Welt zu katapultieren“

(Gesendet am Montag 19:36 Uhr)
Sehr geehrte Damen und Herren,

*Ich möchte Sie sehr gerne etwas bezüglich Kaufentscheidung Gaming-PC fragen. Aaaaalso, es ist so, dass ich sehr gerne in meinem Wohnzimmer am TV Games spielen möchte. Dabei sollen Auto-Rennspiele, aber auch Flugsimulationen den Schwerpunkt meines Spielens bilden, ab und zu aber auch Adventure-Spiele. Ganz besonderen Werte lege ich auf eine sehr sehr gute Grafik, um mich einfach in eine andere Welt zu katapultieren, daher: je realistischer, desto besser … Auch plane ich den Kauf einer VR-Brille im Jahre 2016, da meines Wissens erst dann die ersten brauchbaren VR-Brillen auf den Markt kommen. Nun stehe ich vor der Entscheidung, welcher Gaming-PC es sein soll. Ich selbst werde mit Sicherheit ein Gelegenheitsspieler bleiben, aber wenn ich spiele, dann soll es einfach ein „Erlebnis“ sein. Falls Sie sagen, für Grafik-Junkies sollte es ein hochwertiger Gaming-PC sein, würde ich mich interessieren, ob eine „günstigere“ Variante ausreicht oder man dann doch zur weiter oben erwähnten teureren Variante greifen sollte, um auch zukünftige PC-Spiele hochauflösend spielen zu können. Ich würde mich über eine Beantwortung sehr sehr freuen, telefonisch unter ************.*

Viele Grüße: Jo

Sehr geehrter Herr Jo, leider kann ich in diesem Fall nicht persönlich helfen und habe darum Ihre Anfrage an die Kollegen der Hardware-Redaktion weitergeleitet.

Mehr Beratung

„Ich warte“

(Gesendet am Montag 19:42 Uhr)
Sehr geehrte Damen und Herren,

ist meine letzte E-Mail bei Ihnen angekommen? Ich warte noch immer auf Ihren Rückruf!

Viele Grüße: Jo

Sehr geehrter Herr Jo, alle unsere Redakteure befinden sich aktuell noch in Beratungsgesprächen. Bitte bleiben Sie in Reichweite des Telefons. Ihr Anruf wird gestartet, sobald die redaktionellen Arbeiten abgeschlossen sind, und die anderen Leser alle zurückgerufen wurden. Bedenken Sie bitte, dass es nach 19 Uhr gelegentlich zu personellen Engpässen kommen kann, was darauf zurückzuführen ist, dass es Kollegen gibt, die in unverantwortlicher Weise Feierabend machen oder zumindest meinen, etwas essen zu müssen.

Sollte Ihnen diese Wartezeit nicht zumutbar sein, können Sie uns natürlich auch während der öffentlichen Sprechzeiten besuchen. Unsere Besuchszeiten sind täglich von 22 bis 03 Uhr, außer montags und an Tagen mit einer Außentemperatur von über 31 oder unter 4 Grad Celsius. Bei abnehmendem Mond endet die Sprechzeit bereits um 0.00 Uhr An katholischen Feiertagen beginnt sie hingegen erst ab 21 Uhr.

Vorbild

„wenn ich Kinder hätte“

Hallo Rainer,

eigentlich lese ich deine Seiten recht gerne, aber wenn ich Kinder hätte, würde ich es denen verbieten. Immerhin hast du eine Vorbildfunktion. Und weil du auch offen zugibst, noch zu rauchen und zusätzlich auch ein sehr großes, unvernünftiges Auto fährst, kommst du dem nicht nach. Also hör auf zu qualmen und nehm endlich die öffentlichen Verkehrsmittel!

Größe von Tobias

Klar könnte ich die Öffentlichen nehmen. Aber da ich am Gesäß des Randes von Nürnberg wohne, müsste ich für meinen Weg in die Arbeit dann 120 Minuten statt der bisherigen 30 einplanen – die langen Fußwege zu Haltestellen eingerechnet. Klar – ich könnte dafür einen Kleinwagen nutzen, aber ich mag es eben, wenn mein Auto auch Spaß macht. Jeder hat seine Hobbys. Rechtfertigen muss ich mich dafür zum Glück nicht. Wenn du Kinder hättest, solltest du selbst deinen Kindern ein Vorbild sein und diese Aufgabe nicht auf andere abwälzen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Joshua verkleidet auf der Gamescom,



Niklas ganz entspannt in Ägypten,



und Manuel klatschnass in Jesolo.

ROSSIS Speisekammer

Heute: Rossis Marmelade

Wir brauchen:

- 900g Äpfel
- 1 Pck. (1 kg) Gelierzucker
- 1/2 TL Zimtpulver
- 10-15g Marzipanrohmasse

Foto: Fotolia / © Coprid

Nicht nur zum Frühstück ist Marmelade gern gesehen. Man kann sie natürlich kaufen, aber selber machen ist ganz einfach und schmeckt viel besser! Hier meine Variante für die kalte Jahreszeit.

Zuerst müssen wir die Äpfel zerkleinern. Das geht prima mit einer groben Reibe. Man kann das Obst aber auch in sehr kleine Stücke schneiden. Ich lasse dabei immer die Schale dran und entferne nur das Kerngehäuse. Dann geben wir das Ganze in einen Topf und mischen den Gelierzucker darunter. Wichtig: Mindestens 3-4 Stunden stehen lassen, damit die Äpfel Flüssigkeit ziehen. Nun kommt der Zimt dazu und das alles wird jetzt gekocht. Wenn es sprudelt, noch ca. vier Minuten unter ständigem Rühren kochen lassen.
Das Marzipan schneiden wir in kleine Stücke und geben es kurz vor Ende der Kochzeit dazu. Nehmt nicht zu viel davon, weil der Geschmack sich sonst in eine unangenehme Richtung entwickelt. Wer mag, kann jetzt noch der Optik mit etwas Lebensmittelfarbe auf die Sprünge helfen. Ich nehme 1-2 Tropfen Rot – das Auge isst ja mit.

Nun füllen wir alles in Gläser mit Schraubverschluss, die wir (mit verschlossenem Deckeln natürlich) auf den Kopf stellen und bis zum nächsten Tag stehen lassen. Das ist wichtig, damit sich ein Vakuum bildet.
Fertig. Wie lange die Marmelade haltbar ist, kann ich leider nicht sagen, da sie immer erstaunlich schnell verschwindet.
Klassisch auf Toast, aber auch auf frischen Waffeln oder zu Pfannkuchen ist diese Marmelade sehr zu empfehlen.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

November 2005

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben

▶ In der Vorweihnachtsausgabe gab es für die Redaktion viel zu testen. Gleich 23 Spieleneuheiten landeten dabei auf unseren Rechnern.





Zum Fürchten gut!

Horrorshooter *F.E.A.R.* überzeugte im Test

Nachdem Entwickler Monolith in seinen beiden Teilen zu *No One Lives Forever* eher humorvolle und satirische Agentenballereien veranstaltete, packte das Team mit *F.E.A.R.* ein ganz anderes Thema an. Die gruselige Story rund um die kleine Alma und den Bösewicht Paxdon Fettel bot grandios inszenierte Horrorkost. Dabei wechselten sich subtil eingesetzte Schockmomente mit blutigen Splatterszenen ab, garniert mit einer absolut glaubwürdigen Gegner-KI, die unsere Tester Dirk Gooding und Thomas Weiß lobten und ins Schwitzen brachte. So waren die feindlichen Soldaten in *F.E.A.R.* beispielsweise in der Lage, in Kampfsituationen Tische und Sofas umzukippen und als Deckung zu nutzen. Außerdem zielten und trafen die Burschen bestens. Da kam die eingebaute Zeitlupenfunktion der Marke *Matrix* gerade recht, um in den intensiven Gefechten nicht gleich draufzugehen. Doch so überzeugend die Shooterpartien auch waren, musste sich *F.E.A.R.* aber auch negativer Kritik geschlagen geben. So wirkten beispielsweise die Schalterrätsel im Spiel seltsam aufgesetzt und schlicht fehl am Platz. Weitaus schwerwiegender wirkte sich jedoch das undurchsichtige Leveldesign aus. Endlos aneinandergereihte Bürokomplexe etwa zehrten an den Nerven und machten eine Orientierung aufgrund einer fehlenden Kartenfunktion schier unmöglich. Das war umso erstaunlicher, da *F.E.A.R.* im Grunde genommen streng linear und von vorne bis hinten durchgeskriptet war. Grafisch bot der Shooter für die damalige Zeit umwerfende Effekte, die jedoch auch großen Hardwarehunger mit sich brachten. Selbst unsere High-End-PCs, ausgerüstet mit Pentium-CPU mit 3.600 Megahertz, zwei Gigabyte RAM und einer Geforce 6800 GT Ultra, sorgten in den Außenlevels für Ruckelpartien.

Irre abgedreht!

PC Games SILBER AWARD 87 11/2005

Wieso *Psychonauts* zum Kultspiel wurde

„Kann mich mal jemand kneifen? Dieses Spiel ist wahrhaftig ein Traum", so kommentierte Redakteur Thomas Weiß das Jump&Run-Abenteuer *Psychonauts* im Test. Mit Fug und Recht gilt das surreale 3D-Spiel bis heute als Meisterwerk, designt von Tim Schafer. *Psychonauts* bot einzigartige, hervorragend ausgearbeitete Charaktere, Hauptfigur Raz schloss man schon nach wenigen Spielminuten ins Herz. Dazu überzeugten die herrlich abgedrehten Gameplayideen und Schauplätze. Wo sonst etwa konntet ihr in die Gedanken und Träume anderer Personen eindringen, um spaßige, aber auch bitterernste Szenen zu erleben? Unvergessen bleiben uns Momente wie etwa die im Kopf von Lehrerin Milla, wo wir uns neben einer lustigen Discoparty plötzlich mit bitteren Schuldgefühlen einer grausigen Vergangenheit konfrontiert sahen. Es war diese gekonnt eingesetzte Achterbahnfahrt der Gefühle, die Schafers Projekt zu einem wahren Kunstwerk machte. Wer da noch behaupten mag, Spiele seien keine Kunst, dem sollte man eine ordentliche Dosis *Psychonauts* zwangsverordnen.





Jungspundauftritt

Vom Praktikant zum Redakteur

Nachdem Felix Schütz sich in seiner Zeit als PC-Games-Praktikant schon mit Unmengen an PC-Spielen auseinandersetzen durfte, war es für uns höchste Zeit, den Frankfurter „Hessebub“ endlich als feste Redaktionsgröße zu integrieren. Seitdem versorgt euch Felix Monat für Monat mit kritischen Tests, Vorschauen und Specials. Dass ihm das immer noch Spaß macht, zeigt das aktuelle Foto.



Rasend schöne Spritztouren

Viel Rennspielspaß mit *GT Legends* und *World Racing 2*.

PC Games
SILBER AWARD
89
11/2005



GT Legends – ein Traum für Simulationsfans!



World Racing 2 – flotter Fahrspaß mit riesigem Fuhrpark!

Heutzutage muss man ja als Rennspielfan dankbar sein, wenn es überhaupt mal wieder neues PS-Futter in diesem Genre gibt. Vor zehn Jahren sah das noch anders aus. Gleich zwei hervorragende Spiele traten in der Ausgabe 11/2005 zum Testduell an. *World Racing 2* hatte knapp 90 lizenzierte Fahrzeuge von 17 Herstellern in der Garage und punktete mit einer rasanten Optik. So bezeichnete etwa Tester Christian Sauerteig Synetics Rennspiel als „die neue Droge für PS-Junkies.“ Entwickler Simbin schickte in *GT Legends* dagegen famose Rennsemmeln der 60er- und 70er-Jahre auf die Piste. Zwar fiel der darin enthaltene Fuhrpark mit 26 Lizenzrennern klein aus, dafür waren diese mit superb nachgebildeten Cockpits ausgestattet. *GT Legends* hatte in Sachen Realismus und Fahrphysik klar die Nase vorn, beide Spiele ließen sich nach eigenem Gusto per Schwierigkeitsgrad anpassen und boten Einsteigern sowie Profis Spaß.

JUSTIN STOLZENBERG

„Wow! Die detaillierten Wagenmodelle und die Grafik sind absolut überzeugend!“

Endlich ist den Entwicklern die Abstimmung zwischen Arcade und Simulation gelungen. Damit ist **World Racing 2** sowohl für Anfänger als auch für Profis durchweg empfehlenswert, wenngleich der Simulationsmodus nicht ganz an die Authentizität eines **Colin McRae 05** oder **Richard Burns Rally** herankommt. Dafür ist die Grafik erstklassig. Vor allem die detaillierten Wagenmodelle haben es mir angetan. Schade nur, dass die Gegner-Intelligenz gelegentlich schwächelt.

Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Zahlreiche Originalfahrzeuge
- + Authentisches Streckendesign
- + Glaubwürdiges Fahrmodell
- + Ordentliche Steuerung
- − Kleinere KI-Mängel

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (83)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	nicht bewertbar

Machtspiel

Vorfreude auf *Star Wars: Battlefront 2*

Aktuell freut sich die komplette Redaktion tierisch auf den *Krieg der Sterne*, den Dice im November 2015 anzetteln will. Und exakt vor zehn Jahren war die Vorfreude gleichermaßen groß. Denn anhand einer spielbaren Vorabversion von *Star Wars: Battlefront 2* konnten wir uns von den erstklassigen Neuerungen überzeugen: Abwechslungsreiches Missions- und Leveldesign, mehr als 20 neue Maps, mehr Spaß für Solo-Spieler, spielbare Jedi-Meister, ein frisches Medaillen-System und nicht zuletzt die fetzigen Weltraumschlachten brachten unsere Augen zum Leuchten. Unser Vertrauen zum Entwicklerteam Pandemic Studios sollte nicht enttäuscht werden, als *Battlefront 2* einen Monitor später erschien. Hoffen wir mal, dass dies auch bei der Neuauflage von Dice am Ende so gut ausgeht.

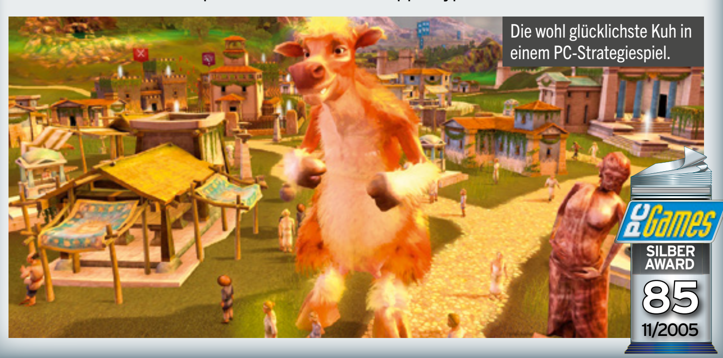


Bessere Engine und viele spielerische Neuerungen – *Star Wars: Battlefront 2* überzeugte uns in der Vorabversion.

Schwarz-Weiß-Malerei

Wir testen Molyneux's *Black & White 2*

Mit gigantischem Hardwarehunger und lästigen Bugs versehen, verlangte uns der Test der neuen Göttersimulation aus der Hand von Peter Molyneux einiges an Zeit und Nerven ab. Ein Fest hingegen stellte der gelungene Aufbauteil dar. Dank der genialen Möglichkeit, kurvenreiche Straßenzüge anzulegen, wirkten die nach und nach entstehenden Siedlungen sehr natürlich. Auch die Atmosphäre war famos und der überarbeitete Umgang mit den Kreaturen sorgte für reichlich Spielspaß. Vor allem die optische Darstellung guter oder böser Spielweise war schick. Doof hingegen waren die umständlichen, hässlichen Menüs und die langweiligen Missionen, die so gut wie keine Abwechslung boten. Vom Strategieteil in *Black & White 2* waren wir enttäuscht; gerade mal drei Truppentypen ließen sich ausbilden.



Die wohl glücklichste Kuh in einem PC-Strategiespiel.

Bestellhotline: Mo-Fr 8-19 Uhr, Sa 9-14 Uhr **06403 - 90 50 40**



Intel® Core™ i7-6700

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 3,40 GHz Basistakt
- 4,00 GHz max. Turbo
- 8 MB Cache • HyperThreading
- Boxed

HK7I01



Samsung U32E850R

- LED-Monitor • 80 cm (31,5") Bilddiagonale
- 3840x2160 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (g/g)
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- Energieklasse: B • 2x HDMI, 1x DisplayPort, 1x Mini-DisplayPort

V7LU25



Acer XB280HKbprz NVIDIA G-Sync™

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale • 3.840x2.160 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 (typisch) • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • NVIDIA G-Sync • 1x DisplayPort, USB 3.0

V6LA33



HyperX DIMM 16 GB DDR4-3000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX430C15SBK2/16
- Timing: 15-16-16-33
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIG7R31



Sony Tablet Z4 SGP771 32 GB LTE

- Tablet-PC • 5.1-Megapixel-Kamera Frontseite
- 8.1-Megapixel-Kamera Rückseite
- microSD-Slot • 25,7-cm-Display
- WLAN, Bluetooth 4.1, NFC • Micro-USB
- Multitouch-Display

PJ1S0F



Antec P100

- Midi-Tower • inkl. zwei Lüfter
- Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5" oder 7x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXAND



Razer BLACKWIDOW - CHROMA

- mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer von 60 Millionen Tastenanschlägen
- Chroma Hintergrundbeleuchtung
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion
- voll programmierbare Tasten

NTZR34





Logitech G502 Proteus Core Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs
- USB

NMZLGM





Steelseries Rival 300

- optische Gaming-Maus • 6.500 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- DPI einstellbar • Zwei-Zonen-Beleuchtung (16,8 Mio. Farben) • USB mit 2 m Kabellänge
- leicht zu reinigende Oberfläche

NMZT4Q



Corsair VOID Wireless

- kabelloses Headset
- Stereo, 7.1 Virtual Surround
- ohrumschließend, geschlossen
- weiche Memory-Schaumstoff-Ohrpolster
- bis zu 16 Stunden Spielzeit

KH#VC703

htc

279,-

HTC One mini 2

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSPA+, LTE
- 13.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- microSD-Slot (max. 128 GB) • 11,4-cm-Display
- WLAN, Bluetooth 4.0, NFC, Micro-USB
- Android 4.4.2 KitKat • ohne SIM-Lock

OCBH23

SAMSUNG

249,90

Samsung GALAXY S5 mini

- Touchscreen-Handy (SM-G800F) • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSPA+, LTE
- 8-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- microSD-Slot (bis 64 GB) • 11,4-cm-Display
- Dual-Band WLAN, Bluetooth 4.0, NFC
- micro-USB • ohne SIM-Lock

OCBW8D



DJI Phantom 3 Professional

- Drohne
- 2.4-GHz Fernsteuerungssender • UHD-Kamera
- Flugentfernung ca. 2000m • Fluggeschwindigkeit: max. ca. 16m Sek.
- Akku: 4480 mAh

1SRDDP08

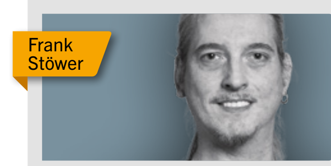


bequem online

Win-10-DVD selbst gemacht

Seite 102 Ihr seid mit der Grundkonfiguration von Windows 10 oder älteren Versionen unzufrieden? Da können wir euch weiterhelfen.

Need for Speed: Am PC erst 2016!



EAs Pressemitteilung vom 14.9.2015 bezüglich der PC-Version von *Need for Speed 2015* schlug bei den am Rechner spielenden Fans ein wie eine Bombe: Während der Reboot der *Need for Speed*-Reihe für die Konsolen PS4 und Xbox One wie geplant am 5. November stattfindet, müssen sich die PC-Spieler auf ihre Version des Rennspiels bis zum nächsten Jahr gedulden. Als Hauptgrund für die Verschiebung des Veröffentlichungstermins in das Jahr 2016 nannte Entwickler Ghost Games, dass man den in den anderen Versionen enthaltenen 30-Fps-Lock nicht auch bei der PC-Variante haben wolle und deshalb noch weiter an dem Spiel arbeite. Dieses Statement klingt ja zuerst einmal löblich und suggeriert der PC-Spielergemeinde, dass man sich für die PC-Fassung jetzt besonders viel Mühe gibt und hier vielleicht auch noch das eine oder andere optische Extra für die in puncto Rendering leistungsstärkste Plattform einbaut. Doch warum fällt das den Machern erst gut sieben Wochen vor dem Release auf? Hat das Studio den Titel etwa nicht, wie in einer Multiplattform-Produktion sonst üblich, für alle Plattformen gleichzeitig entwickelt? Für mich jedenfalls klingt das alles wie eine hilflose Ausrede dafür, dass man es einfach nicht geschafft hat, die PC-Version termingerecht fertig zu bekommen. Schade, dass wir PC-Spieler (mal wieder) das Nachsehen haben :(

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.





Alle Arbeiten geschehen auf eigene Gefahr.

Windows für Individualisten

Bild: MEV

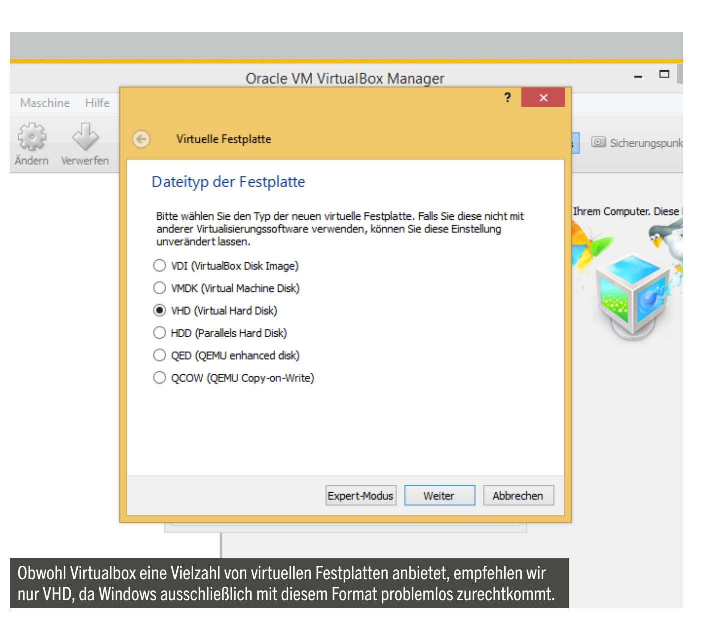
Nur wenige sind mit der Grundkonfiguration von Windows 10 und den älteren Varianten zufrieden. Wir demonstrieren, wie ihr euer Wunsch-Windows sofort nach der Installation bekommt.

Von: Reinhard Staudacher

Als Windows-Nutzer hat man normalerweise keine Wahl: Man muss das Betriebssystem so hinnehmen, wie es auf der DVD geliefert wird, und hat keine Möglichkeit, die Installation vorab seinen Wünschen und Bedürfnissen anzupassen. Das Einrichten muss aufwendig erst nach jeder Installation erfolgen.

In der überwiegenden Anzahl der Fälle ist das auch korrekt, denn Windows-Neuinstallationen sind selten und ein mehrstündiger Konfigurationsaufwand pro Jahr ist – wenn auch lästig – leicht zu verkraften. Für Administratoren in Unternehmen sieht das jedoch anders aus: Dort müssen oft Hunderte, wenn nicht sogar Tausende Arbeitsplätze mit dem gleichen Windows, mit denselben, von der Standardkonfiguration abweichenden Einstellungen, den bislang erschienenen Updates und zusätzlichen Programmen ausgestattet werden. Dass es viel zu teuer und aufwendig wäre, diese Anpassungen jedes Mal von Neuem manuell durch einen Mitarbeiter vornehmen zu lassen, versteht sich von selbst.

Deshalb bietet Microsoft Werkzeuge an, um Windows bereits vor der Installation so anzupassen, damit es den Anforderungen gerecht wird. Diese kostenlosen und frei verfügbaren Tools könnt natürlich auch ihr nutzen, um ein Windows zu bauen, das sofort nach der Installation richtig eingestellt und mit der notwendigen Software ausgestattet ist.



Obwohl Virtualbox eine Vielzahl von virtuellen Festplatten anbietet, empfehlen wir nur VHD, da Windows ausschließlich mit diesem Format problemlos zurechtkommt.

VORBEREITUNGEN

Für unser Wunsch-Windows bearbeiten wir nicht die auf der DVD gespeicherte Image-Datei, sondern nutzen eine Schablonen-Installation, an der wir alle notwendigen Anpassungen vornehmen. Diese wird anschließend wieder verpackt. Das resultierende Abbild ersetzt das Original im Verzeichnis der DVD oder in einer ISO-Datei.

Für das Vornehmen der Änderungen empfehlen wir ausdrücklich die Verwendung einer virtuellen Maschine (VM). Der Vorgang ist nämlich fehleranfällig und viele Dinge lassen sich nur durch Versuch und Irrtum herausfinden. Eine VM erleichtert das Ausprobieren erheblich, da ihr vor Änderungen einfach einen Snapshot der Installation anlegt, zu dem ihr bei notwendigen Änderungen einfach wieder zurückkehrt. Ohne den Vorteil einer virtuellen Maschine wäre unter Umständen eine Neuinstallation von Windows fällig.

Wir laden uns also das kostenlose Virtualbox von Oracle (www.

virtualbox.org) herunter, installieren es und erstellen mit dem Tool eine virtuelle Maschine. Die konkreten Einstellungen für die VM sind nahezu egal, beim Format der virtuellen Festplatte raten wir dringend zu VHD, da später der direkte Zugriff auf den Inhalt des virtuellen Laufwerkes notwendig wird und Windows VHDs ohne zusätzliche Treiber in den Explorer einbinden kann.

Im nächsten Schritt weist ihr dem DVD-Laufwerk der VM das Windows-10-ISO als Datenträger zu. Das erledigt ihr, indem ihr die VM in der Liste markiert, auf „Ändern“ klickt und im folgenden Menü den Punkt „Massenspeicher“ auswählt. Markiert jetzt im mittleren Bereich des Fensters das dem SATA-Controller untergeordnete DVD-Laufwerk („leer“) und klickt auf das DVD-Symbol rechts. Hier wählt ihr dann die Windows-10-ISO-Datei aus. Solltet ihr diese noch nicht haben, könnt ihr euch die Datei mit dem Media Creation Tool für Windows 10 herunterladen. Die Bauanleitung funktioniert zudem auch für Windows 7 und 8.x.

DIE SCHABLONEN-INSTALLATION IM DETAIL

Führt nun die Windows-10-Installation so durch, wie ihr das auch auf einem normalen System tun würden. Verzichtet bei der ersten Abfrage des Keys allerdings darauf, selbigen einzugeben. Achtet aber darauf, bei einer eventuellen Nachfrage die zur angedachten Lizenz passende Version zu installieren.

Sobald das Betriebssystem das erste Mal bootet und mit der Einrichtung beginnen will, drückt ihr Strg, Umschalt und F3 gleichzeitig – Windows startet neu und befindet sich anschließend im sogenannten Audit-Modus. Ihr erkennt diesen daran, dass sofort nach dem Neustart ein Fenster mit dem Titel „Systemvorbereitungsprogramm“ angezeigt wird. Dieses Fenster könnt ihr schließen. Windows wird bei einem Neustart nun so lange in den Audit-Modus starten, bis ihr eine Generalisierung durchführt. So wird die Anpassung der Installation für den Start auf beliebiger kompatibler Hardware genannt.

JETZT HEISST ES HAND ANLEGEN

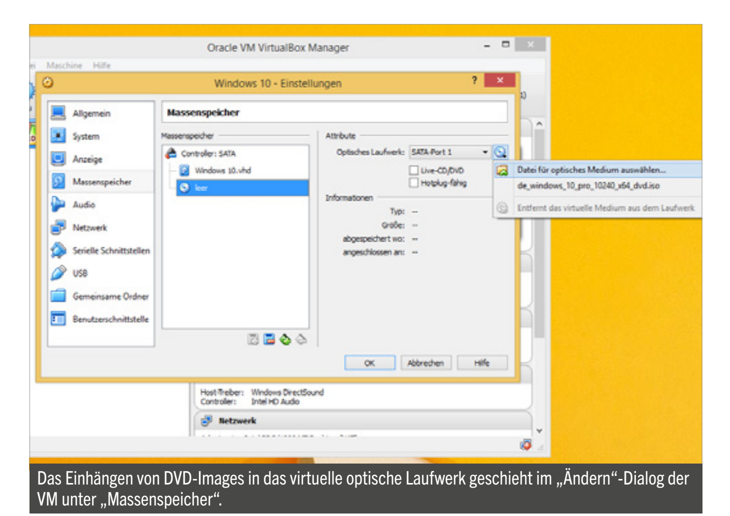
Nun ist Windows bereit, eingestellt und modifiziert zu werden. Auf den ersten Blick unterscheidet sich das in der VM laufende Windows nicht von einer normalen Installation. Jedoch seid ihr mit dem Administrator-Konto angemeldet, das normalerweise deaktiviert ist. Zu Beginn solltet ihr gleich einen Sicherungspunkt für die VM erstellen. Das erledigt ihr über die Werkzeugleiste unter dem Punkt „Maschine“, indem ihr „Sicherungspunkt erstellen“ auswählt. Zum Zurückkehren zu einem früheren Sicherungspunkt findet ihr im Virtualbox-Hauptfenster rechts oben das entsprechende Menü.

Nun richtet ihr Windows so ein, wie ihr das auch bei einer Neuinstallation für den permanenten Betrieb tun würdet. Ihr könnt beispielsweise alle Updates installieren, die seit der ersten Veröffentlichung erschienen sind. Zwar sind das bei Windows 10 bislang noch nicht besonders viele, jedoch zeigt die Erfahrung, dass Microsoft oft sehr zögerlich beim Aktualisieren von Windows-ISOs vorgeht. So müsst ihr bei Windows 7 inzwischen rund 220 Updates herunterladen und installieren – und selbst das gilt nur, wenn ihr ein ISO mit vorab integriertem Service Pack 1 zur Installation verwendet habt. Auch bei Windows 8.x ist inzwischen eine dreistellige Anzahl von Updates erschienen. All diese Software-Flicken lassen sich durch diese Methode in das Installationsmedium integrieren. Diese Methode hat den Vorteil, dass wirklich alle Patches einfließen. Das ist bei vielen Tools, welche die Installations-DVD direkt bearbeiten, nicht der Fall.

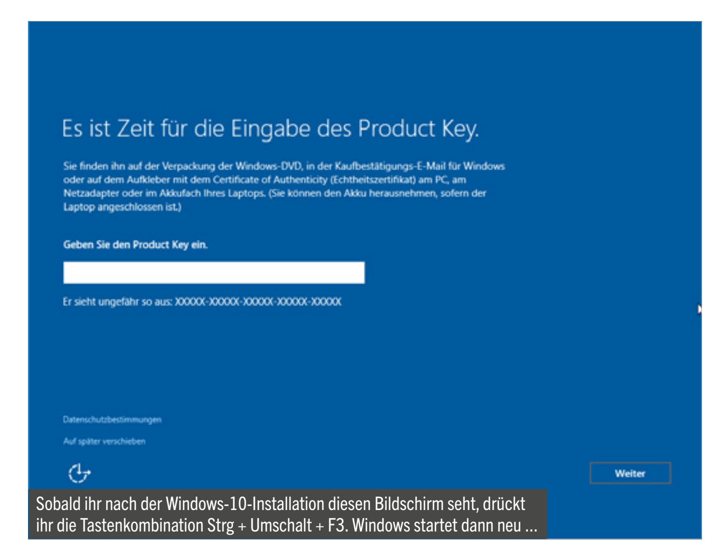
EINE BESSERE GRUNDAUSSTATTUNG

Aber nicht nur Updates lassen sich in das neue Installationsmedium integrieren, auch Programme, die nach einer Neuinstallation sowieso den Weg auf die Platte finden, bieten sich an. Hier solltet ihr aber nicht zu stürmisch vorgehen: Viele der Programme, die ihr in das Windows-Abbild integriert, werden in einigen Monaten teils stark veraltet sein. Wenn ihr nach der Installation von Windows nicht mit einem Dutzend Update-Meldungen erschlagen werden möchtet, solltet ihr darauf achten, nur absolut notwendige Programme oder solche in das Image zu integrieren, die sich selbstständig und still aktuell halten. Chrome ist hierfür ein gutes Beispiel, während die Integration eines VLC-Players wiederum nur wenig Komfortgewinn brächte, da bei einem Update das Installationspaket nach dem automatischen Download der Player sowieso manuell installiert werden muss. Problematisch für die breite Verwendung der zukünftigen Windows-DVD sind zudem Spezial-Programme wie CAD-Software, oder solche, die in irgendeiner Weise persönlich lizenziert werden müssen.

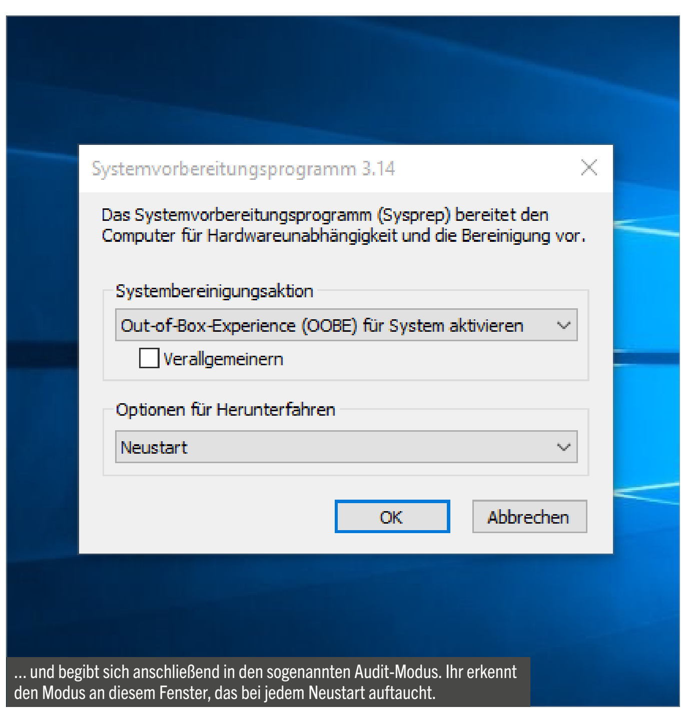
Des Weiteren solltet ihr darauf achten, wo das Programm installiert wird. Bei der Generalisierung werden nämlich alle Änderungen verworfen, die nur das aktuelle



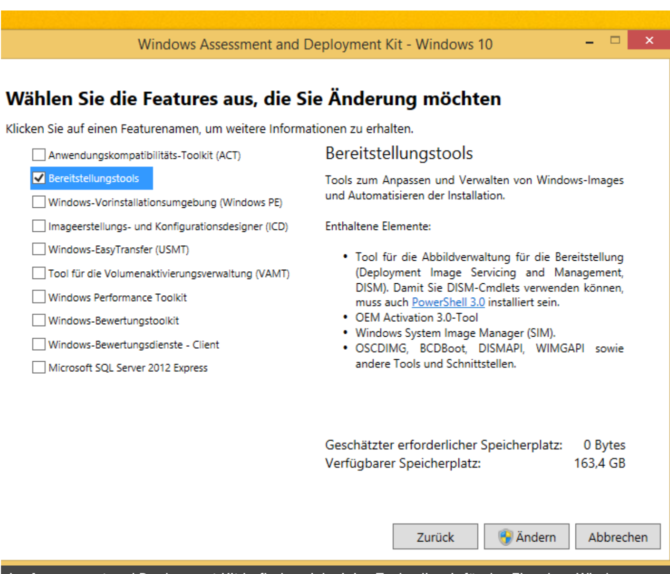
Das Einhängen von DVD-Images in das virtuelle optische Laufwerk geschieht im „Ändern“-Dialog der VM unter „Massenspeicher“.



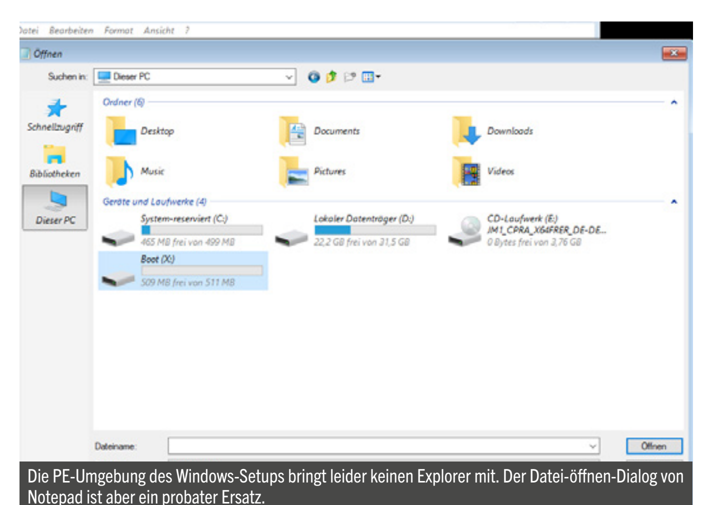
Sobald ihr nach der Windows-10-Installation diesen Bildschirm seht, drückt ihr die Tastenkombination Strg + Umschalt + F3. Windows startet dann neu ...



... und begibt sich anschließend in den sogenannten Audit-Modus. Ihr erkennt den Modus an diesem Fenster, das bei jedem Neustart auftaucht.



Im Assessment and Deployment Kit befinden sich einige Tools, die wir für das Eigenbau-Windows brauchen. Uns reichen hier bereits die Bereitstellungstools.



Die PE-Umgebung des Windows-Setups bringt leider keinen Explorer mit. Der Datei-öffnen-Dialog von Notepad ist aber ein probater Ersatz.

Wir bauen eine Antwortdatei: Nachdem ihr im WSIM den Punkt „Shell-Setup“ dem Pass 4 zugeordnet habt, müsst ihr CopyProfile auf „true“ stellen und alles speichern.

Benutzerkonto betreffen. Da sich manche Programme in das Benutzer- und nicht in das Programme-Verzeichnis installieren, wären diese nach der Generalisierung verschwunden. Das gilt auch für die meisten anderen Einstellungen, die ihr als Nutzer in Windows üblicherweise vornehmt. Um solche Anpassungsmöglichkeiten auch vorab für eine Windows-Neuinstallation anwenden zu können, ist ein weiteres Werkzeug notwendig.

NOCH MEHR SCHABLONEN

Sollen benutzerkontenabhängige Änderungen, die ihr am Administrator-Konto vornehmt, auch als Standardeinstellungen für alle Nutzer verwendet werden, die im zukünftigen Eigenbau-Windows angelegt werden, müsst ihr auf das Windows ADK (Assessment and Deployment Kit) zurückgreifen. Mithilfe dieser Toolsammlung erstellen wir eine Antwortdatei für Windows, anhand derer der Windows-Installer erfährt, wie er die Installation durchführen soll. Sofern ihr nur Updates oder Programme integrieren wollt, braucht ihr die Antwortdatei nicht.

Das Windows ADK findet ihr unter pcgh.de/w10adk zum Download. Scrollt auf der Seite ganz nach unten und klickt auf den Link „Windows ADK für Windows 10 herunterladen“. Führt das Programmpaket aus und gebt im Assistenten

VERSCHIEDENE WINDOWS-VERSIONEN IN EINEM MEDIUM UNTERBRINGEN

Ihr wollt mehrere Windows-Versionen bereithalten? Dann ist das Verstauen verschiedener Varianten des OS auf einem Medium die Königsdisziplin.

Microsoft ermöglicht es, verschiedene Windows-Versionen in einer Wim-Datei zusammenzufassen. So lassen sich nicht nur Windows 7, Windows 8 und Windows 10 auf einem Boot-Medium vereinen, es funktioniert auch über Architekturgrenzen (x86/x64) hinweg. Dazu nutzen wir das Tools dism, das wir bereits für die Treiberintegration verwendet haben.

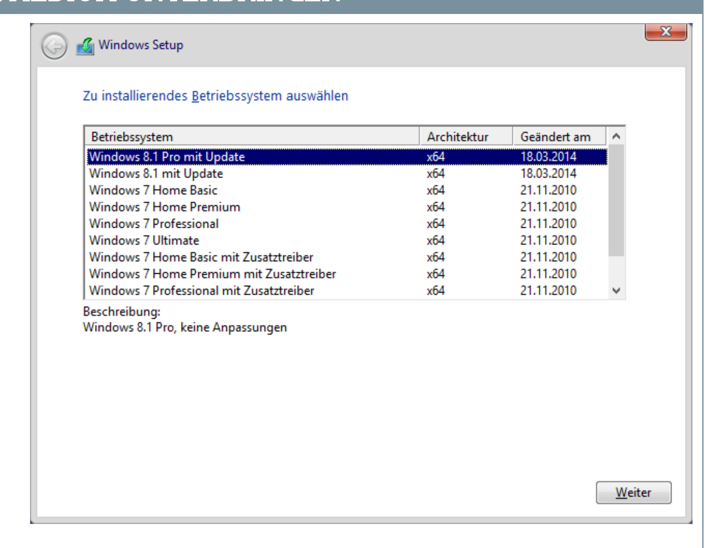
Für den Vorgang brauchen wir zwei „install.wim“-Dateien: eine, die als Zieldatei für die Zusammenfassung verschiedener Windows-Varianten dient, sowie eine zweite, die als Quelle für ein Image dient. Das könnte beispielsweise jene Wim-Datei sein, die wir in diesem Artikel erstellt haben, während wir als Zieldatei die install.wim einer normalen Windows-Installations-DVD verwenden. Mit dem folgenden Befehl kopieren wir ein Windows aus der einen Wim-Datei in die andere:

```
dism /export-image /sourceimagefile:C:\zieldatei\install.wim /sourceindex:1 /destinationimagefile:d\quelldatei\install.wim /destinationname:“Win 10 PCGH-Edition“ /compress:maximum
```

Die beiden Image-Dateien befinden sich in diesem Beispiel in den Ordnern „zieldatei“ und „quelldatei“, der Parameter „/sourceindex“ gibt die Indexnummer der zu übertragenden Windows-Edition an. Falls ihr die Nummer nicht kennt, findet diese heraus, indem ihr den Befehl

```
dism /get-wiminfo /wimfile:e:/sources/install.wim
```

auf die entsprechende Wim-Datei anwendet. Zuletzt müsst ihr noch dafür sorgen, dass bei der Installation die Auswahl der zu installierenden Windows-Version erscheint. Bei Windows 7 müsst ihr hierzu in der Ordnerstruktur der DVD die Datei ei.cfg im Verzeichnis „sources“ löschen, bei Windows 8 und 10 dagegen anlegen. Als Inhalt gebt ihr folgenden Text an und ihr speichert das Ganze:




```
[Edition ID]
[Channel]
OEM
[VL]
```

Da dism beim Zusammenfassen der Images nach Dateiduplikaten sucht und diese durch Verweise ersetzt, wächst die Größe der Wim-Datei nicht linear. So ist beispielsweise die zum obigen Screenshot gehörige Wim-Datei, die wir auch hier in der Redaktion verwenden, nur knapp 10 Gigabyte groß, obwohl ein Dutzend verschiedene Varianten von Windows darin gespeichert sind.

EDEL-WINDOWS MIT ZUSATZ-TREIBERN

Nicht nur Updates und neue Programme lassen sich integrieren. Ihr könnt auch bereits vorab zusätzliche Treiber einbinden.

Es gibt nichts Lästigeres, als nach der Windows-Installation ohne Netzwerktreiber dazustehen. Es gibt jedoch Abhilfe: Mit dem Tool dism, das ihr nach dem ADK-Download im gleichen Ordner wie das im Artikel bereits erwähnte imagex findet, lassen sich Treiber vorab in das Installations-Image von Windows integrieren. Für die Verwendung der hier genannten Befehle müsst ihr in einem Konsolenfenster mit Admin-Rechten erst in das Verzeichnis von dism navigieren. Ausnahmen sind Windows 8 und 10, da hier dism schon vorab vorhanden ist. Für die Treiberintegration eignet sich das im Verlauf dieses Artikels erstellte **install.wim** am besten.

Legt dazu zuerst einen Ordner C:\treiber\ an, in dem ihr alle gewünschten Treiber ablegt. Unterordner sind erlaubt, jedoch müssen die Treiber in ihrer „nackten“ Form, also als *.cat-, *.inf- und *.sys-Dateien vorliegen. Diese findet ihr meist in den Unterordnern des Treiber-Installers, im Zielordner, falls sich der Installer mit einem Packprogramm entpacken lässt, oder im %temp%-Verzeichnis von Windows, wenn ihr die Treiber-Installation startet und der Installer die Dateien dorthin auslagert. Zum Entpacken von *.msi-Dateien bringt Windows das Tool msiexec mit. Des Weiteren benötigen wir noch einen Ordner C:\win\, in den wir mit folgendem Befehl unser modifiziertes Windows entpacken:

```
dism /mount-wim /wimfile:„C\install.wim“ /name:„Win 10 PCGH-Edition“ /mountdir:„C:\win“
```

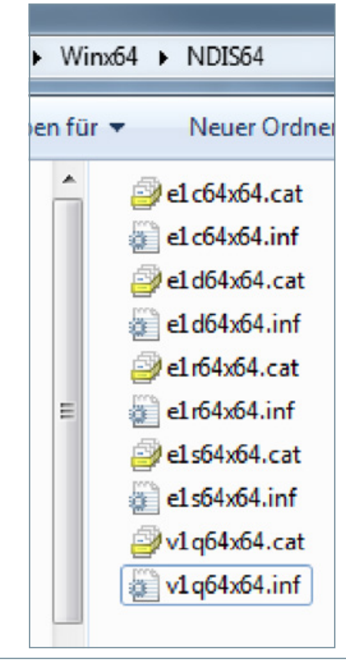
Die Datei „install.wim“ haben wir der Einfachheit wegen hierzu ebenfalls nach C: kopiert. Der Parameter „/name:“ bezieht sich auf die Bezeichnung, die ihr beim Einpacken eurer Variante von Windows gegeben habt. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, gebt ihr den Befehl

```
dism /image:„C:\win“ /adddriver /driver:„C:\treiber\“ /recurse
```

ein. Das Tool durchsucht nun sämtliche Unterordner und integriert alle gefundenen Treiber in die Installation. Sollten sich in der Sammlung unsignierte Treiber befinden, erzwingt ihr durch das Hinzufügen des Parameters /forceunsigned auch deren Integration. Den Vorgang schließen wir mit dem Befehl

```
dism /unmount-wim /mountdir:„C\win“ /commit
```

ab – das Windows-Image wird mit allen neuen Treibern wieder verpackt. Bei der nächsten Neuinstallation mit dieser Windows-Version werden sogleich alle neuen und passenden Treiber auf die vorhandene Hardware angewendet.



den Speicherort an. Im Konfigurationsdialog für die Features wählt ihr alle Punkte bis auf „Bereitstellungstools“ ab und führt die Installation durch. Die Betriebssystemangabe im Titel des ADKs bezieht sich übrigens nur auf das bearbeitende System, die Werkzeugsammlung selbst funktioniert auch unter Windows 7 oder 8.x. Einem Kurztest zufolge eignen sich die Tools zudem nicht nur zur Bearbeitung von Windows-10-Installationsdatenträgern, sondern auch für das Editieren älterer Windows-Versionen. Für den Fall der Fälle bietet Microsoft aber zusätzlich ältere, zu den Betriebssystemen passende ADKs zum Download an.

Nun benötigt ihr das ISO des zu bearbeitenden Betriebssystems. Entpackt dieses in ein beliebiges Verzeichnis, für das ihr Schreibrechte haben. Sucht im Startmenü oder dem Startbildschirm anschließend nach dem „Windows System Image Manager“ und startet ihn. Klickt dann auf „Datei – Windows-Abbild auswählen“. Navigiert anschließend zum Verzeichnis, in das ihr das Windows-ISO entpackt habt, und öffnet die Datei „install.wim“ im Unterverzeichnis „sources“. Je nach Betriebssystem werdet ihr nun gefragt, ob ihr eine Katalogdatei öffnen oder erstellen wollt. Wählt hier, falls angeboten, die passende Windows-Edition oder erstellt durch Bestätigung des entsprechenden Dialoges eine neue Katalogdatei. Das ist notwendig, falls WSIM keine findet.

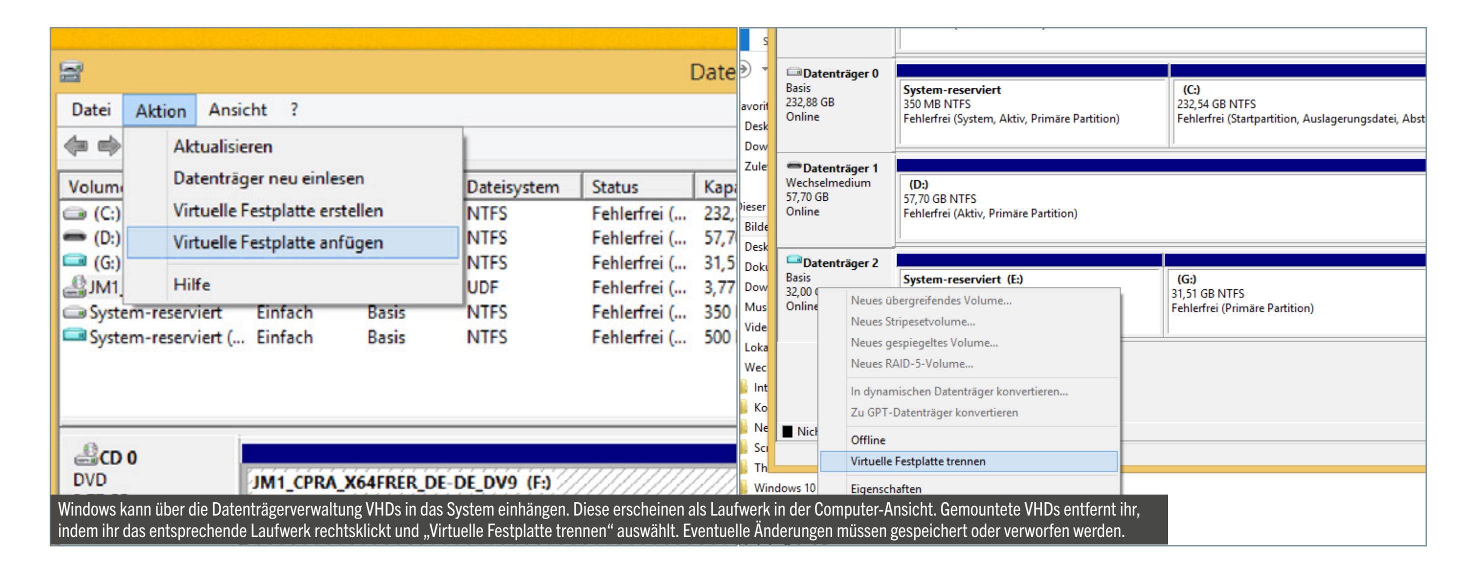
Öffnet nach Abschluss des Vorgangs rechts unten den Punkt „Components“ und scrollt zum Eintrag „amd64_Microsoft-Windows-Shell-Setup_xxx“, wobei die Buchstaben „x“ die Versionsnummer darstellen. Führt einen Rechtsklick auf den Punkt durch und wählt „Einstellung zu Pass 4 specialize hinzufügen“ aus. Der Eintrag wird nun im mittleren Feld „Antwortdatei“ sichtbar. Wählt ihn dort aus und stellt im Feld rechts die Einstellung „CopyProfile“ auf „true“. Dieser Befehl weist Windows später bei der Installation an, das aktuell in dieser Installation aktive Benutzerkonto mit all seinen Einstellungen als Schablone für alle zukünftig angelegten Benutzerkonten zu verwenden. Speichert anschließend die Anpassungen im WSIM als „unattend.xml“.

WSIM bietet eine Reihe weiterer Optionen, mit der ihr die Einstellungen bereits vor der Installation von Windows vornehmen könnt. Eine Auswahl an Möglichkeiten findet ihr auf der Webseite der Kollegen von PC Games Hardware unter pcgh.de/wsim. Falls ihr jedoch nur den CopyProfile-Befehl zum Übernehmen der Konteneinstellungen in Installations-Image nutzen möchtet, haben wir euch eine vorgefertigte **unattend.xml**-Datei erstellt, sodass ihr die in den letzten beiden Absätzen beschriebenen Maßnahmen in diesem Fall nicht durchführen müsst. Die **unattend.xml**-Datei sowie weiteres Begleitmaterial zu diesem Artikel findet ihr ebenfalls auf der PCGH-Webseite der unter pcgh.de/win10dvd als Download.

INSTALLATION RÜCKWÄRTS

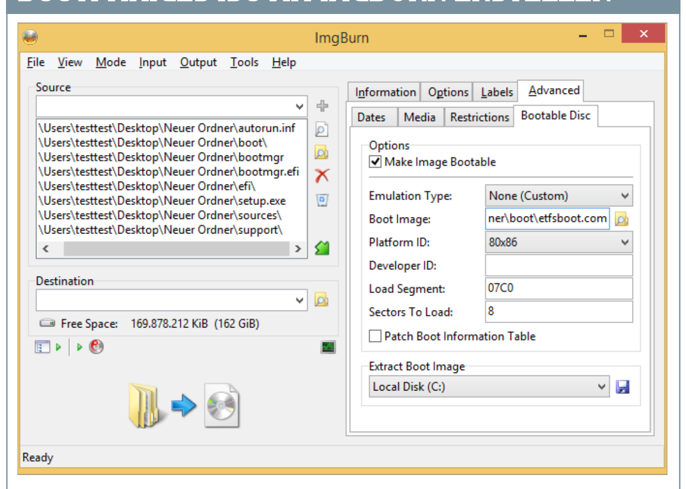
Sofern ihr (falls benötigt) die **unattend.xml** bereit, alle notwendigen Programme installiert und die gewünschten Einstellungen in der Beispiel-Installation von Windows vorgenommen habt, seid ihr in der Lage, das Betriebssystem von der virtuellen Festplatte in ein Installations-Image zu schreiben.

Kopiert dazu die Dateien **unattend.xml** und **wimscript.ini** auf einen USB-Stick. Zusätzlich braucht



Windows kann über die Datenträgerverwaltung VHDs in das System einhängen. Diese erscheinen als Laufwerk in der Computer-Ansicht. Gemountete VHDs entfernt ihr, indem ihr das entsprechende Laufwerk rechtsklickt und „Virtuelle Festplatte trennen“ auswählt. Eventuelle Änderungen müssen gespeichert oder verworfen werden.

BOOTFÄHIGES ISO MIT IMGBURN ERSTELLEN



Dateien aus einem bootfähigen ISO herauszubekommen ist einfach. Aber wie bekommt man Dateien wieder in ein solches hinein?

Der Umgang mit ISO-Dateien ist für viele Nutzer fast alltäglich geworden: Seit Windows 8 beherrscht das Betriebssystem das Mounten der Dateien im Explorer und im Zweifel kann jedes drittklassige Pack-Programm das Format entpacken und euch so Zugriff auf den Inhalt gewähren. Das Erstellen eines bootfähigen ISO aus einem losen Bündel von Dateien, wie man es nach dem Entpacken von Windows hat, ist dagegen nicht so trivial. Es gibt jedoch passende Software:

Wir verwenden dazu Imgburn, den Download des 3 Megabyte kleinen Programms findet ihr unter pcgh.de/imgburn. Bei der Installation solltet ihr darauf achten, die unerwünschten Werbedreingaben in der Setup-Datei nicht auf euer System zu lassen. Startet anschließend die Brennsoftware und wählt im Hauptmenü den Punkt „Create image file from files/folders“. Kopiert den Inhalt der Windows-DVD in einen Ordner auf dem System und ersetzt dort die install.wim mit der mithilfe dieses Artikels modifizierten Variante.

Markiert nun alle Dateien und Ordner der Windows-Installation und fügt diese per Drag & Drop in das Zusammenstellungsfenster links ein. Anschließend wählt ihr rechts das Tab „Options“ und kontrolliert, ob Data Type „MODE1/2048“, File System „UDF“ und UDF Revision „1.02“ voreingestellt sind. Nun wechselt ihr auf das Tab „Advanced“ und dann „Bootable Disc“. Markiert die Option „Make Image Bootable“, um die Optionen darunter freizuschalten. In der Zeile „Boot Image“ gebt ihr die Datei etfsboot.com an, die sich unter den auf die DVD zu brennenden Windows-Dateien im Ordner „boot“ befindet. Die Anzahl der „Sectors to load“ variiert, je nachdem wie groß die Datei etfsboot.com ist. Ist diese wie bei Windows 10 4 KB groß, gebt ihr „8“ ein. Ist sie nur 2 KB groß, reichen vier Sektoren. Nun sind alle notwendigen Einstellungen vorgenommen und ihr könnt das ISO mit einem Klick auf das Icon links unten speichern.

ihr das Programm imagex, das zuvor zusammen mit dem ADK heruntergeladen wurde. Sofern ihr den Standard-Installationspfad nicht geändert habt, findet ihr es unter „C:\Programme (x86)\Windows Kits\10\Assessment and Deployment Kit\Deployment Tools\x86\DISM\“. Kopiert nun auch imagex auf den USB-Stick. Verbindet den USB-Stick nun mit der VM (in Virtualbox: „Geräte“ – „USB“ und den USB-Stick auswählen). Falls ihr auch die Einstellungen des Benutzerkontos per **unattend.xml** übernehmen wollen, achtet darauf, dass auf dem Desktop und in den Benutzerordnern nur jene Dateien und Verknüpfungen liegen, die ihr auch nach einer Installation vorfinden wollt. Jede vergessene Datei wird euch ansonsten auch nach der Installation dieses Eigenbau-Windows begrüßen. An dieser Stelle solltet ihr deshalb nochmals einen Sicherungspunkt der VM erstellen, um eventuelle Fehler schnell durch das Zurückstellen des Betriebssystems auf den Ursprungszustand korrigieren zu können. Öffnet in der Schabloneninstallation nun eine Eingabeaufforderung und gebt den folgenden Befehl ein:

```
C:\Windows\System32\sysprep\
sysprep.exe /generalize /oobe
/shutdown
/unattend:“E:\unattend.xml“
```

Falls ihr die Benutzereinstellungen nicht übernehmen wollt, lasst den Parameter „/unattend“ einfach weg. „E:\“ steht dabei für den USB-Stick und muss auf eurem System unter Umständen angepasst werden. Windows sollte nach einer kurzen Wartezeit herunterfahren. Falls stattdessen eine Fehlermeldung mit dem Wortlaut „Schwerwiegender Fehler bei der Systemvorbereitung des Computers“ erscheint, läuft im Hintergrund sehr wahrscheinlich der Netzwerkdienst des Windows Media Players. Diesen beendet ihr, indem ihr

```
net stop wmpnetworksvc
```

in die Eingabeaufforderung eingebt. Wiederholt anschließend den ersten Befehl. Die VM sollte nun fehlerfrei herunterfahren. Das Programm sysprep macht nun alle systemspezifischen Anpassungen von Windows rückgängig, sodass die dann vorliegende Betriebssystemfassung ohne Weiteres auf jeder Hardware startet und sich beim nächsten Start neu einrichtet.

SO HALTET IHR DEN IST-ZUSTAND FEST

Natürlich wollen wir zu diesem Zeitpunkt nicht, dass Windows sich neu einrichtet. Statt in die Windows-Installation booten wir die virtuelle Maschine deshalb erneut vom Windows-10-DVD-ISO. In Virtualbox geschieht das, indem ihr beim Start der VM schnell F12 drückt und anschließend mit der Taste C das DVD-Laufwerk wählt. Falls ihr hier aus Versehen wieder in das normale Windows statt über die DVD startet, ist eine Rückkehr auf den zuvor erstellten Sicherungspunkt der VM und die Wiederholung der eingegebenen Befehle notwendig, da bei der ersten Interaktionsmöglichkeit schon wieder alle Treiber installiert sind.

Sollte die VM dagegen erfolgreich von der DVD gebootet sein, drückt ihr nach dem Sichtbarwerden des Installationsassistenten Umschalt + F10, um eine Eingabeaufforderung zu öffnen. Wechselt nun in das Stammverzeichnis des immer noch mit der VM verbundenen USB-Sticks. Der Befehl dafür ist der Laufwerksbuchstabe, gefolgt von einem Doppelpunkt, in unserem Fall „C:“

Der Laufwerksbuchstabe kann in eurem Fall abweichen. Indem ihr

```
notepad
```

in die Eingabeaufforderung eingebt, den „Datei öffnen“-Dialog startet und auf „Alle Dateien“ stellt, gewinnt ihr einen Überblick über das Dateisystem. Wichtig sind der USB-Stick und die Systempartition mit der Schabloneninstallation von Windows. Mit dem USB-Stick als aktivem Laufwerk gebt ihr (ohne Umbrüche) folgenden Befehl ein:

```
imagex /capture E:\ E:\install.
wim „Win 10 PCGH-Edition“ /
compress maximum
```

Bei „E:“ handelt es sich um die Partition mit der Windows-Installation, die wir wieder in eine Image-Datei einpacken wollen. „install.wim“ ist die Zieldatei, der Text zwischen den Anführungszeichen benennt die Windows-Edition und kann frei gewählt werden. Je nach Geschwindigkeit des Systems dauert der Einpackvorgang für das Abbild 15 bis 30 Minuten. Nach dem Abschluss des Einpackvorgangs dürft ihr das System ganz normal neu starten, einrichten und das Ergebnis in Augenschein nehmen. Sollten noch Änderungen notwendig oder gewünscht sein, könnt ihr diese einfach durch das Zurückkehren zum Sicherungspunkt vornehmen.

Falls ihr zufrieden seid, fahrt die virtuelle Maschine herunter. Öffnet dann auf dem Host-System die Datenträgerverwaltung und klickt in der Werkzeugleiste auf „Aktion“ – „Virtuelle Festplatte anfügen“. Navigiert zum Speicherort der VM, der sich standardmäßig in eurem Benutzerverzeichnis unter „Virtualbox VMs“ befindet. In dem Ordner eurer VM findet ihr eine *.vhd-Datei, die ihr öffnet. Diese ist nun als Laufwerk im Host-System eingebunden. Im Stammverzeichnis des Laufwerks befindet sich das Ergebnis eurer Mühen: Das Image eurer angepassten Installation mit dem Namen „install.wim“. Sofern ihr einen bootfähigen USB-Stick nutzt, reicht es, wenn ihr die dort vorhandene install.wim im Ordner „sources“ mit der Eigenbauvariante ersetzt. Wenn ihr dagegen eine DVD oder ISO-Datei bevorzugt, hilft euch der Extrakasten oben links beim Anlegen einer solchen weiter. ❑

FAZIT

Eigenes Windows

Ein Eigenbau-Windows ist nicht ganz trivial und auch nicht innerhalb von Minuten erstellt, jedoch spart ihr euch mit einer aktualisierten, voreingestellten und besser ausgestatteten Windows-Variante bei jeder Installation sehr viel Zeit. Wenn ihr die VM archiviert, könnt ihr zudem ohne großen Aufwand in regelmäßigen Abständen eine neue Version erstellen und bleibt so ohne große Update-Orgien auf dem aktuellen Stand.




computec
MEDIA



EINSTEIGER-PC

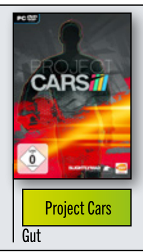
Die Grafikkarte macht's: Dank der mit 4 GB VRAM auch noch zukunftssicheren R9 380 von Sapphire bietet dieser PC viel Spielspaß für kleines Geld.

€ 780,-

FÜR WENIG GELD FLÜSSIG SPIELEN

- + Dank R9 380 läuft *Star Wars Battlefront* in 1.920 x 1.080 mit allen Details mit 60 Fps.
- − Bei *Project Cars* zwingt euch die Radeon-Schwäche des Spiels zur leichten Detailreduktion.
- − Eine Bildrate von 30 Fps erzielt ihr bei *The Witcher 3* in 1080p nur mit leichter Detailreduktion.







Star Wars Battlefront	Project Cars	The Witcher 3
Optimal	Gut	Gut



SAPPHIRE R9 380 NITRO/4G: EMPFEHLENSWERTE 4-GB-KARTE

Eine Einsteigergrafikkarte ist für das Spielen aller oder sehr hoher Details wenig geeignet. Hierfür benötigt ihr ein Mittelklasse-Modell wie die Sapphire R9 380 Nitro.

Die Radeon R9 380 löst in AMDs Portfolio die R9 285 ab – und ähnelt ihr stark: Bei beiden kommt der „Tonga"-Chip mit 1.792 aktiven Rechenwerken zum Einsatz, der neben der DX12-Funktionsebene 12_0 auch Freesync sowie die bestmögliche VSR-Implementierung beherrscht. Die Sapphire R9 380 Nitro/4G (985 MHz/2.900 MHz; Chip/Speicher) gehört zu den Tonga-Modellen mit 4 GB Grafikspeicher. Damit qualifiziert sie sich nicht nur für aktuelle Speicherfresser wie *Watch Dogs* und *Far Cry 4*, sondern auch für kommende Spiele mit VRAM-Hunger wie *Star Wars Battlefront* oder *Assassin's Creed: Syndicate*. Das Hauptmerkmal der R9-380-Design-Revision ist der stehende Lüfter im Leerlauf, was in einer Lautheit von 0,0 Sone resultiert. Doch auch unter anhaltender Volllast ist Sapphires R9 380 mit 1,4 Sone noch leise. R9-380-Karten zeichnen sich generell durch ihre starke Kühlkraft aus, beim Verbrauch unterliegen sie jedoch der GTX 960.

CPU



Hersteller/Modell: AMD FX 6300 + Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: 6 Kerne/3,7 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: 95 Euro + 29 Euro

ALTERNATIVE

Wer lieber eine **Intel-CPU** in seinen Spiele-PC möchte, dem empfehlen wir den **Core i3-4170 (2 Kerne + SMT/3,7 GHz)** inklusive Boxed-Kühler für 111 Euro. Der verfügt zwar nur über zwei Kerne und Hyperthreading (SMT), reicht aber dank seines hohe Basistaktes von 3,7 GHz für die meisten Spiele noch aus.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Sapphire R9 380 Nitro
Chip-/Speichertakt: 985/2.900 GHz
Speicher/Preis: 4 Gigabyte/**219 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Nvidia-Karte, die sich auf dem Leistungsniveau der **R9 380 von Sapphire** bewegt, wäre die **Evga GTX 960 Superclocked/4G (1.342 MHz/3.506; Chip-/Speichertakt)** für **235 Euro**. Da beide Grafikkarten über **4 GB Videospeicher** verfügen, kommt es auch bei Titeln, die viel VRAM verlangen, nicht zu Rucklern.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (3), 4x USB 3.0/**72 Euro**

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **Core i3-4170**, benötigt ihr eine passende Platine. Unsere Empfehlung: Das **Asus B85-Pro Gamer** (**Sockel 1150, B85-Chipsatz**) für **98 Euro**. Die für AMD 2-Way-CrossFireX (x16/x4) optimierte Asus-Platine bietet zusätzlich einen **PCI-E-3.0-**, zwei **PCI-E-2.0-** (x16/x4) sowie zwei PCI-Steckplätze.

RAM



Hersteller/Modell: Corsair Vengeance Pro (Silber) (CMY8GX3M2A1866C9)
Kapazität/Standard: 2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: 9-10-9-27/**56 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Crucial BX100/ Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: SATA3 6Gb/s/240 Gigabyte/ 3.000 GByte
U pro Min./Preis: /7.200/**80 Euro**/**81 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Aerocool Aero-1000, Sichtfenster, drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**64 Euro**)
Netzteil: Cooler Master V450SM 432 Watt (**73 Euro**)
Laufwerk: LG GH24NSCO (DVD-RW) (**11 Euro**)

MITTELKLASSE-PC

€ 1.400,-

Auch bei unserem Mittelklasse-Modell garantiert eine leistungsstarke Grafikkarte fast immer optimalen Spielspaß – und das sogar mit allen Details sowie einer Auflösung von 2.560 x 1.440 Bildpunkten (WQHD).

SPIELEN MIT 2.560 X 1.440 GEHT!

- *Star Wars Battlefront* läuft in der WQHD-Auflösung (2.560 x 1.440) und allen Details flüssig.
- Von leichten Start-Stockern abgesehen, läuft *Project Cars* selbst in 2.560 x 1440 absolut ruckelfrei.
- *The Witcher 3* ruckelt mit allen Details nur dann, wenn Hairworks/HBAO+ aktiviert sind.

Star Wars Battlefront	Project Cars	The Witcher 3
Optimal	Optimal	Optimal

CPU

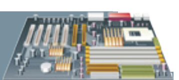


Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-4590 .... + Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,3 GHz (Turbo 3,7 GHz)
Preis: .... **189 Euro + 29 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **AMD-CPU**, deren Spieleleistung mit dem **Core i5-4590** vergleichbar ist, wäre der **FX-8350 (4m/8t/4,0 GHz/Turbo 4,2 GHz)** für **170 Euro.** Obwohl der von **AMD** mitgelieferte **Boxed-Kühler** den **FX-8350** noch gerade ausreichend kühlt, raten wir vor allem für eine mögliche Übertaktung, diesen ebenfalls durch den **EKL Alpenföhn Brocken** für **29 Euro** zu ersetzen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire R9 390 Nitro
Chip-/Speichertakt: .....1.010/3.000 GHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR5/**333 Euro**

ALTERNATIVE

Den Fans von *Project Cars*, bei dem die Radeon-Riege nach wie vor schwächelt, raten wir zu einer **Nvidia-Grafikkarte**. Für Stromsparer wäre eine **GTX 970** wie die **Gainward GTX 970 Phantom** für **321 Euro** eine echte Alternative. Alle **R9-390-Modelle** machen nämlich im direkten Vergleich mit einer hohen Leistungsaufnahme auf sich aufmerksam. Im Gegenzug profitiert ihr bei *Watch Dogs*, *Far Cry 4* oder *Star Wars Battlefront* von den **8 Gigabyte Grafikspeicher**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte G1.Sniper Z97
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, 3.0 x16 (2), 2.0 x1 (3), PCI (2)/**126 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den FX-8350 als Leistungszentrale für euren Spiele-PC, braucht ihr eine **Sockel-AM3-Platine** wie das **Asrock 990FX Killer (990-Chipsatz)** für **132 Euro.** Die **Asrock-Platine** bietet unter anderem **drei PCI-E-x16-** sowie **zwei PCI-E-x1-Steckplätze** sowie eine **M.2-Schnittstelle.**

RAM



Hersteller/Modell: ....Mushkin Redline Forstbyte (997121F)
Kapazität/Standard: ..2x 8 Gigabyte/DDR3-2133
Timings/Preis: ....9-11-11-28/**104 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Hitachi ....Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**169 Euro/160 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Thermaltakte Supressor F51/Dämmung, je ein 200/120-mm-Lüfter mitgeliefert (**122 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Platinum 760W 760 Watt (**157 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**11 Euro**)

LOGITECH G633 ARTEMIS SPECTRUM: HI-FI-HEADSET FÜR SPIELER?

Logitechs auf Surround-Sound und Gaming-Features ausgelegtes G633 will sich beim Klang mit guten Kopfhörern messen. Wir machen die (Hör-)Probe aufs Exempel.

Mit dem G633 will Logitech Spielern einen detaillierten, ausgewogenen Klang liefern, ohne dabei auf optionale Gaming-Features zu verzichten. So bietet die sehr gute Ausstattung eine umfangreiche Software inklusive 7.1-Surround-Simulation mittels Dolby Surround, eine konfigurierbare RGB-Beleuchtung, einen Equalizer, Profile sowie eine Mikrofonsteuerung. Des Weiteren kann per Schalter zwischen zwei angeschlossenen Geräten (USB oder vierpoliger 3,5-mm-Klinke) gewechselt werden.

Obwohl das Logitech G633 mit seinen sehr breiten Ear Cups sehr klobig wirkt, sitzt es bequem auf dem Kopf. Nichtsdestotrotz sind die angenehm luftigen Kunststoffpolster für Ohren und Kopfbügel etwas rutschig. Unter den Ohrpolstern verbergen sich schräg stehende 40-mm-Treiber (Pro G). Am linken Hörer finden sich drei programmierbare G-Tasten für Presets, Mikrofonstummschaltung und Lautstärkereglung. Diese ist gut zu erreichen und zu bedienen, kann aber leicht versehentlich verstellt werden. Logitechs 7.1-Headset eignet sich auch für den Betrieb an Geräten mit Klinkenanschluss. Hier arbeitet es ohne Software-Features und Beleuchtung im Stereo-Modus.

Im Stereo-Betrieb klingt das mit „gut" getestete G633 sehr ordentlich. Die etwas harschen Höhen sowie eine leichte Schwäche im unteren Bereich der Mitten stören. Dafür fällt die Bass-Betonung verglichen mit anderen Headsets moderat aus. Gegenüber Kopfhörern ist diese jedoch recht ausgeprägt. Die Stereo-Separation kann sich hören lassen. Im Surround-Betrieb treten die Bässe etwas weiter in den Vordergrund und es bildet sich eine ins Scharfe tendierende Höhenbetonung aus, während die Mitten zurückfallen. Das Mikro greift Stimmen gut auf und gibt sie recht natürlich wieder, ist aber störanfällig.

HIGH-END-PC

€ 2.287,-

Mit allen Details und WHQL-Auflösung lassen sich fast alle aktuellen und kommenden Titel spielen. Fans der 4K-Optik sollten dem System aber eine R9 Fury oder GTX 980 Ti spendieren.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... 361 Euro + 62 Euro

ALTERNATIVE

Da AMD nur bei Grafikkarten im High-End-Segment vertreten ist, sind **Intels Skylake-CPUs** eine gute Wahl für den Spiele-PC. Wer dagegen noch auf die ältere **Sockel-2011-v3-Plattform** setzt, dem empfehlen wir den **Core i7-5820K** für **389 Euro**.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

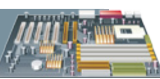


Hersteller/Modell: .... Palit GTX 980 AMP Omega
Chip-/Speichertakt: .....1.278/3.524 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5 RAM/**502 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs R9-Fury-Karten, z. B. die **Asus R9 Fury Strix** für **572 Euro,** kosten mehr und sind in 1080p nicht schneller als die **GTX 980**. Wie bei der **R9 390X** zeigt sich der Leistungsvorteil gegenüber der **GTX 980** erst in 1440p und 2160p.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z170A Gaming Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170A)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 3.0 (3), x1 3.0 (3), PCI (1) 1x M.2/**142 Euro**

ALTERNATIVE

Wer gerade in puncto Ausstattung mit einer Sockel-1151-Platine wie dem MSI Z170A Gaming Pro nicht zufrieden ist, kann beispielsweise zu einem Top-Modell wie dem **Asus Z170-Deluxe** für **279 Euro** greifen. Das bietet beispielsweise **Bluetooth 4.0.**

RAM



Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Predator ....(HX430C15PB2K4/16)
Kapazität/Standard:...4 x 4 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....16-16-16-36/**174 Euro**

FÜR 4K FAST IMMER GERÜSTET

- Die GTX 980 ist für die 4K-Auflösung bei *SW Battlefront* zu schwach. Die R9 Fury X jedoch nicht.
- Bei leichter Detailreduktion ist *Project Cars* in 3.840 x 2.160 mit mindestens 60 Fps spielbar.
- *The Wichter 3* läuft bei einer Full-HD-Auflösung inklusive Hairworks sowie HBAO+ mit 60 Fps.

Star Wars Battlefront	Project Cars	The Witcher 3
Optimal	Optimal	Optimal

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Luxe, Sichtfenster, 1x 200/2x .... 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**150 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850W 850 Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**73 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte (5.400 U/min, 64 MB Cache)
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**339 Euro**/**248 Euro**

QPAD MK-90: MECHANISCHES RGB-BELEUCHTUNGSWUNDER



Mechanische Tastaturen mit RGB-Einzeltastenbeleuchtung haben viele Hersteller im Programm. Die MK-90 von Qpad ist jedoch recht günstig.

Qpads Mechanik-Flaggschiff bietet eine sehr gute Ausstattung: Die RGB-Einzeltastenbeleuchtung verfügt über viele Einstellungen, u. a. die Modi Lightning, Breathing, Trigger, Explosion, Random Color Breathing, Audio Beat oder Rainbow. Eine Makrofunktion inklusive fünf Makrotasten, Direktaufzeichnung und ein Speicher für fünf Profile sind ebenfalls vorhanden. Dazu kommen jeweils zwei USB-2.0- und Audio-Anschlüsse sowie eine Taste zum Wechsel zwischen NKRO/6KRO und der Wiederholrate bei Tastenbetätigung.

Trotz vorhandener Handballenablage ist die Ergonomie der rutschfesten Qpad KM-90 nicht ganz perfekt. Dafür löst der Kailh-RGB-Red-Schalter (50 g/cN Aktivierungsdruck) auch dann korrekt aus, wenn man den Randbereich der Tastenkappe trifft. Des Weiteren sind die Schalter der mit 1,45 bewerteten und für Schreibarbeiten gut geeigneten Qpad MK-90 linear und können von Spielern schnell hintereinander betätigt werden.

FABLE LEGENDS: DIRECT X 12 IM SPIELE-LEISTUNGSCHECK

Win10 verfügt mit DX12 über eine neue, für PC-Spieler interessante Schnittstelle. Bisher konnte man die Leistung der Low-Level-API kaum testen. Mit dem DX12-Benchmark von Fable Legends ist das möglich.

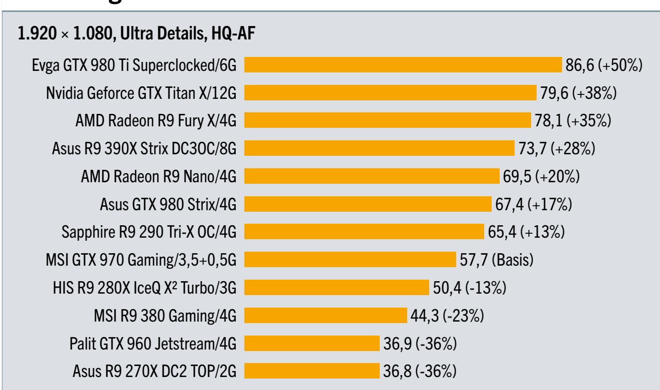
Microsofts neueste Programmierschnittstelle DX12, die mit Windows 10 ihr Debüt gibt, soll die 3D-Grafikberechnung in Spielen deutlich verbessern. Einerseits reduziert die Low-Level-API den CPU-Overhead, während das Multithreading optimiert wird. Andererseits verspricht Async Compute eine effiziente Grafikberechnung bei Operationen wie Geometriekalkulationen oder Shader-Instruktionen, die nicht hintereinander, sondern parallel abgearbeitet werden können.

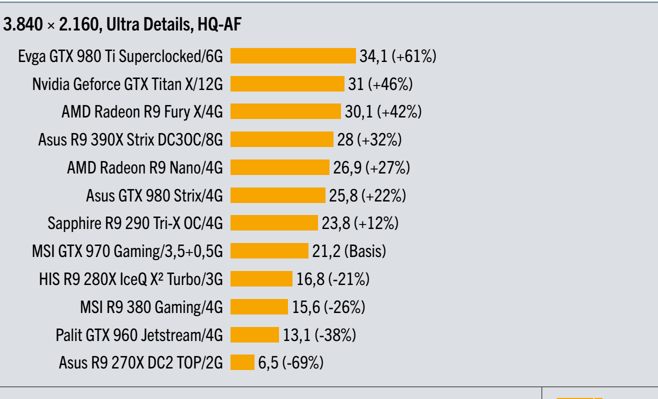
Die Reaktion der Entwickler ist generell positiv, doch bislang gibt es nur wenige Spiele, die auf DX12 setzen. Dazu gehören *Deus Ex: Mankind Divided*, der neue *Hitman*-Teil, *Ashes of the Singularity*, *Star Wars Battlefront* sowie *Fable Legends*. Letztgenannter Free2Play-Titel, dessen technische Basis die DX12-kompatible Unreal Engine 4 bildet, wird voraussichtlich das erste DX12-Spiel sein und nach aktuellem Stand am 13. Oktober dieses Jahres veröffentlicht. Um einen ersten, messbaren Eindruck des DX12-Titels zu vermitteln, testeten wir 12 GPUs mit den Preview-Benchmark von *Fable Legends*.

Die Ergebnisse sind besonders in 1080p interessant. Es fällt auf, dass die Radeon-GPUs ihre Leistung sehr gut auf die Straße bekommen. Dank Async Compute können die AMD-GPUs wohl endlich ausgelastet werden – das sehen wir sonst nur in Ultra HD, wo die Radeons unter DX11 verhältnismäßig stark abschneiden – *Fable Legends* soll dieses Feature auch auf dem PC unterstützen.



Fable Legends – Direct-X-12-Benchmark





System: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz, Asus Z170 Maximus VIII Hero, 16 Gigabyte DDR4-2400 RAM, Geforce 355.98 WHQL, Catalyst. 15.201.1151.1002B2; Windows 10 x64 Professional
Bemerkungen: In 1080p zeigen vor allem die Radeon-Grafikkarten dank Async Compute eine gute Leistung.

Min. Ø Fps
▶ Besser

MAD CATZ RAT PRO X: VOLL MODULARER SPEZIALNAGER MIT WECHSELSENSOR IM TEST

Mad Catz bewirbt die in erster Linie für Profi-Gamer konzipierte Rat Pro X damit, die modernste Maus mit den meisten Modifikationsmöglichkeiten zu sein. Wir haben den Exo-Frame-Nager für euch getestet.

Den größten Teil der für E-Sportler entwickelten Mad-Catz-Pro-X-Ausstattung machen die (An-)Bauteile aus (siehe Bild unten). Die stehen für die persönliche Anpassung der Maus an die Form der Hand und an die Griffstile und sind für die Modifikation des Mausrads und der Gleitelemente verantwortlich. Die Basiskonstruktion bildet der als Exo Frame bezeichnete, stabile Magnesiumrahmen (Gewicht: 105 g/140 g mit Kabel). Für die verschiedenen Griffstile sowie die von uns mit „sehr gut“ bewertete Ergonomie findet man zwei Ablagen für den Daumen (linkes Seitenteil) sowie drei Seitenteile für den Ring- und kleinen Finger im mitgelieferten Zubehörfach. Dazu kommen drei verschiedene Handballenauflagen, die sich in ihrer Höhe unterscheiden, horizontal verschieben sowie in der Neigung verstellen lassen.

Bei den Gleitelementen hat der Spieler die Wahl zwischen zwei magnetisch haftenden Bodenelementen mit Gleitfüßen aus Keramik oder Teflon. Für das Scrollrad werden drei wechselbare Radrahmen mitgeliefert, die sich bei Material und Profil unterscheiden. Der Scrollrad-Widerstand kann von frei laufend zu schwer rasternd stufenfrei eingestellt werden. Zusätzlich ist die Radhalterung ein bewegliches Bauteil, so ist das Rädchen auch für die analoge Eingabe nutzbar. Die größte Innovation der Rat Pro X ist die wechselbare Sensor-Einheit an der Unterseite, in der sich auch der Makro- und Profilspeicher befindet. Aktuell sind drei Modelle verfügbar: Philips PLN2037, Pixart PMW3310 mit 5.000 Dpi sowie der getestete Pixart ADNS-9800 mit 8.200 Dpi. Der arbeitet anstandslos, zumal die Lift-Off-Distanz und das Angle-Snapping per Software reguliert werden können.

Im praktischen Einsatz liefert der Spezialnager vom zu hohen Preis von 200 Euro abgesehen kaum Kritikpunkte. Der Druckpunkt sowie die Lage der Daumentasten ist zwar nicht optimal. Dafür ist die Rat Pro X bisher die einzige Maus, deren Ergonomie ihr perfekt auf eure Hand abstimmen, bei der ihr den Sensor wechseln und dazu noch das Gleitverhalten sowie die Scrollrad-Eigenschaften festlegen könnt. Die Bewertung dieses Top-Produkts mit der Note 1,19 ist voll berechtigt.



PC Games im November



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Neu und kostenlos in der App: Alte PC-Games-Hefte

Ab November wird für viele Leser ein Traum wahr: wir veröffentlichen monatlich gratis alte Ausgaben!

Im Laufe der letzten 20 Jahre hat sich im PC-Spielebereich und auch in der PC-Games-Redaktion eine ganze Menge getan. Ein Leseranliegen zieht sich aber wie ein roter Faden durch die gesamte PC-Games-Historie: die Frage nach einem umfassenden Online-Heftarchiv – Leserbriefonkel Rossi kann ein Lied davon singen! Bislang konnten wir diesem oft geäußerten Wunsch aus diversen Gründen nicht nachkommen. Das wird in Kürze anders: ab Mitte November veröffentlichen wir (über unsere App) alle vier Wochen kostenlos alte PC-Games-Hefte, beginnend mit der Erstausgabe und den beiden folgenden Publikationen. Das Beste daran: Um darin Themen zu finden, müsst ihr nicht ewig blättern. Ihr könnt einfach die Volltextsuche nutzen! Viel Spaß beim Schmökern!







Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!



Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. Die Video-Datenbank von Games TV 24 wächst kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten. Games TV 24 gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde



Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird !

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Im nächsten Heft

❑ Test

Star Wars: Battlefront



Die Beta hat's gezeigt: *Battlefront* sieht toll aus, funktioniert außerordentlich gut und ist im Begriff, ein Mega-Hit zu werden. Da kann nichts mehr schiefgehen! Oder doch? Unser Test klärt auf!

❑ Test

Starcraft 2: Legacy of the Void | Das finale Kapitel von Teil 2 mit den Protoss als Protagonisten!



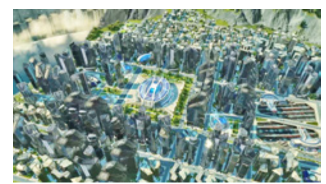
❑ Test

Call of Duty: Black Ops 3 | Dank storylastiger Kampagne und neuer Modi der beste Teil der Reihe?



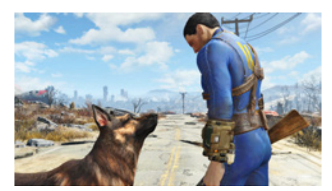
❑ Test

Anno 2205 | Einmal Mond und wieder zurück: so gut ist der neue futuristische Ableger.



❑ Test

Fallout 4 | Endlich zurück ins Ödland mit dem umfangreichsten *Fallout* aller Zeiten!



PC Games 12/15 erscheint am 25. November!

Vorab-Infos ab 21. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD



Das erste *Assassin's Creed* mit einer weiblichen Heldin: In *Liberation* spielt ihr die Assassine Aveline, die sich im New Orleans des 18. Jahrhunderts durchschlagen muss.

*Alle Themen ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Christian Dörre, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Nils Osowski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carstel Spille, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Torsten Vogel, Daniel Waadt, Stephan Wilke
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Bethesda
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH


14 Abenteurer. 1 Insel. Das pure Überleben.
WILD ISLAND
AB SONNTAG 8. NOV 23:10 • UND TÄGLICH 22:15
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU



G29 DRIVING FORCE™

RENNLENKRAD FÜR PLAYSTATION®4 UND PLAYSTATION®3





Das für aktuelle Spiele auf PlayStation® 4 und PlayStation® 3 entwickelte G29 Driving Force-Rennlenkrad bietet ein realistisches Lenkgefühl dank Force-Feedback mit zwei Motoren und einer leisen Schrägverzahnung. Die am Lenkrad angebrachten Bedienelemente und Drehzahl-/Schaltanzeige-LEDs unterstützen schnelle und flüssige Gangwechsel und die Pedale bieten eine rasche und kontrollierte Rückmeldung. Driving Force steht dank der Komponenten aus handgenähtem Leder und Edelstahl für Komfort und Strapazierfähigkeit.



*Für PlayStation® 4 wird ein optionales 6-Gang-Schalthebelmodul für Driving Force angeboten (separat erhältlich)

gaming.logitech.com/G29